

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
181
MAI
2006
Future
MEDIA WITH PASSION
T 02788 - 181 - F: 6,50 €
MEDIEVAL 2
TOTAL WAR
L'ART D'ÉTRIPER
SON PROCHAIN
NEWS ET PREVIEWS
Neverwinter Nights 2 · Hitman Blood Money
Flatout 2 · G.R.A.W. · HOMM V
Guild Wars Factions · GTR2
TESTS
TES IV Oblivion · Tomb Raider Legend
Spellforce 2 · AoW Haute Trahison
Red Orchestra
REPORTAGES
Alone in the Dark · Titan Quest · Dreamfall
Numéro 181 • Mai 2006 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 8 € • REU 9,35 € • Polynésie avion 1800 CFP • Calédonie avion 1800 XPF • BEL 8 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 8 € • MAR 82 DH • PORT cont 8 €
joystick
181
MAI 2006 • 6,50 €
TES IV OBLIVION • TOMB RAIDER LEGEND • SPELLFORCE 2 • AOW HAUTE TRAHISON •

Sommaire

181 MAI 2006

LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS

36



REPORTAGE

Ah, on en a bouffé des miles ce mois-ci : Grèce (pour Titan Quest), Espagne (pour Scarface), ou encore Vienne (pour Gothic 3)... Autant de reportages qui avaient pour nous, pauvres rédacteurs coincés sous le ciel gris de Levallois, comme un petit goût de vacances.

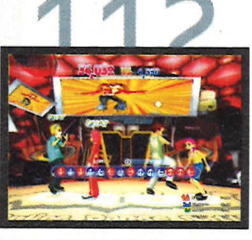
78



TESTS

Pour cause d'arrivée tardive, il faisait défaut dans nos pages le mois dernier, le voici qui arrive : le messie Oblivion tient-il ses promesses ? Atomic y a joué le temps qu'il fallait pour asséner son verdict.

112



RÉSEAU

Pas le temps de sortir en boîte ? Qu'à cela ne tienne : Cyd vous a dégoté un MMO de « danse online » baptisé Audition. Et entre deux chorégraphies, petit retour sur E.V.E. Online pour découvrir qu'être n00b parfois, ça a du bon.

122



MATOS

Dual Core, Core duo, Ageia PhysX… plus le matos évolue et moins j'y entrave quoi que ce soit. Heureusement que C_Wiz n'est pas loin et qu'il a la gentillesse de me gaver d'infos qui me rendent moins idiot.

ET AUSSI...

COUVERTURE
© Sega

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK n° 181 – Mai 2006
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 978 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des ressources humaines : Richard Karacian
jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (11 numéros) : 57,20 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique tests : Erwan « Fumble » Lafleuriel
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique : Jean-Michel Sabatié

Ont participé à ce numéro :
Matthieu « Gruth » Guéritte, E, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Michel « Yavin » Beck, Cyrille « June » Anquetil, Nicolas « Dr.Loser » Roux, Guillaume « Nedd » Jamet, Aymeric Lallée, Fabrice « La Fouine » Bloch, Viviane Fitas, Marie-Claude Rodriguez, Olivier Delacourt, Emmanuel « Tbf » Bezy

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Chef de Publicité : Nicolas Berdon (nicolas.berdon@futurenet.fr)
Responsable Trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Directeur de Publicité Hors Captif : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)



FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Solenn De Clercq (solenn.DeClercq@futurenet.fr)

DIFFUSION
Responsable de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Aude Leborgne
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires un DVD et un CD-Rom promotionnels qui ne peuvent être vendus séparément, et un encart abonnement broché entre les pages 106 & 107.
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA,
siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.


30848 CHRISTINE


30719 RICHARD

30714 MICKAEL

30849 YOHAN

30897 EMILIE

30718 ELODIE
30717 ERIC

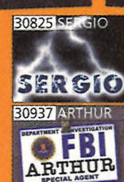
30874 SAMANTHA


30896 MATT


30887 Ingrid · 30895 Farid · 30821 ALEXANDRE · 30825 SERGIO



30860 BENJY · 30722 ABDEL · 30890 NADEGE · 30873 LAURENT


30937 ARTHUR

1 PRÉNOM PERSO

TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2004
SMS> Référence Prénom(s) au 81122
Ex: 30938Gwenaelle au 81122

CATALOGUE
Encore plus de logos perso:
SMS> PERSOS au 81122

La ***perso*** fonctionne avec tous les logos de cette page. Ex:34116 FARIDA

OFFRIR
Offrir un logo perso :
OFFRIR+Référence+Prénom au 81122
Ex: OFFRIR 30938 Gwenaelle


30854 NADINE · 30884 MON BB

34116 FARIDA · 30962 SARAH ET ETIENNE!

30988 Natasha · 30708 YANNICK

30925 SEVRINE CEDRIC · 30879 SEVERINE

30806 · 30945 Je t'aime tendrement

2 +5800 SONNERIES

TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122

CATALOGUE COMPLET
Recherche par nom:
SMS> PartieDuTitre au 81122
Ex. PAR au 81122 pour "Le PARrain"
TÉL> 0899 70 2001
Recherche par thème:
Pour plus de sonneries dans un thème donné comme +50 Reggae! 1563:
SMS> CodeThème au 81122
Ex. 1563 au 81122 pour Reggae
TÉL> 0899 70 2001

ÉCOUTE & REMIX
TÉL> 0899 70 2001
Pour **préecouter** toutes les sonneries, **choisir** parmi plusieurs versions et **télécharger** bien sûr. Une sonnerie + est disponible en plusieurs versions, **M** signifie qu'elle existe en version Mini (-5 secondes).

100% QUALITÉ
Nos sonneries sont téléchargées automatiquement dans la **meilleure qualité** possible pour votre mobile: mono, polyphonique jusqu'à 40 tons, Hifi...

RAP, RNB
Art de rue ... M 55607
Autodestruction ... NEW 51830
Be without you ... NEW 51717
Belsunce breakdown ... M 56612
Bons moments ... 51696
Boulbi ... 51739
Bô gosse ... NEW 51778
Candy shop ... M + 52589
Check on it ... NEW 51692
Elle me contrôle ... M + 52609
Enfants de la lune ... NEW 51827
Et c'est parti ... M + 52011
Femme like U ... M + 53747
Garde la pêche ... 51597
J'voulais ... 51612
Jeune de banlieue ... NEW 51822
La boulette (génération nan nan) ... 51598
La puissance ... 51466
Lonely ... M + 52779
Ma philosophie ... M + 52369
Marginal ... 52994
Oh no ... NEW 51798
Ola ... NEW 51813
Petit frère ... M + 55610
Pucc fiction ... NEW 51700
Pump it ... M + 51410
Shake that ... NEW 51823
SOS (rescue me) ... NEW 51812
Stickwitu ... 51520
Sway ... NEW 51795
Tous ces mots ... 51698
Unbreakable ... NEW 51589
Voilà ... NEW 51722
+410 Rap! ... 1554
+300 RnB! ... 1530

POP, ROCK
First day of my life ... NEW 51697
Goodbye my lover ... 52989
Hotel California ... M + 56765
It's Alright ... NEW 51820

POP, ROCK (suite)
La tortura ... M + 51056
Paint it black ... M + 55750
S.O.S. ... NEW 51809
Salima ... NEW 51713
Song to say goodbye ... NEW 51702
Stairway to heaven ... 56790
Stupid girls ... NEW 51718
Tripping ... M 51267
+1060 Pop/Rock! ... 1561
+60 Rock'n roll! ... 1581

3 VIDÉOS

TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001



Des pets et des mouches 77 705
1 minute de dérapages 77 700
1 minute de free fight 77 709
1 minute de monster truck écraseur 77 713

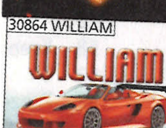
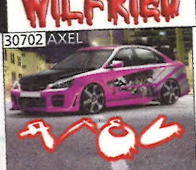
ROCK FRANÇAIS
Alice et June ... 51315
Antisocial ... M 51171
Caravane ... M + 52688
Chirac en prison ... NEW 51695

ROCK FRANÇAIS (suite)
Dans un verre à ballon ... 52012
J'ai demandé à la lune ... M 56096
L'aventurier ... M 56097
Ladyboy ... NEW 51710
Le vent nous portera ... 56769
+220 Rock Français ... 1548

MÉTAL, HARD ROCK
Back in black ... 54392
Fear of the dark ... 54408
Hell bells ... + 55273
Highway to hell ... + 55688
Thunderstruck ... 54393
+110 Hard Rock! ... 1543

VARIÉTÉS
Adieu jolie Candy ... 53786
Aimer jusqu'à l'impossible ... + 51401
Allumer le feu ... M 56228
Et dans 150 ans ... 51540
Face à la mer ... M + 53903
J'traine des pieds ... NEW 51699
Je ne m'attendais pas à toi ... NEW 51701
Je t'apprendrai ... NEW 51806
Je te promets ... M 54555
Je viens du Sud ... M + 52470
L'aigle noir ... + 55690
L'envie ... NEW 51402
La ballade du pauvre ... NEW 51789
Là où je t'emmènerai ... NEW 51819
Le dîner ... NEW 51691
Le Roi Soleil-Mon essentiel ... M + 52687
Les lacs du Connemara ... + 55331
Marie ... M 55818
Mistral gagnant ... M + 54200
Mon amant de St-Jean ... 55545
Mon plus beau Noël ... 51561
Nolwenn Ohwo! ... 51530
Petite soeur ... M 52937
Que je t'aime ... + 56225
Santiano ... M + 55944
Un ange frappe à ma porte ... M + 51490
Un monde parfait ... M + 52639
Vivo per lei ... 54320
+1110 Variétés! ... 1564
+20 Comédies musicales! ... 1574
+30 Humour! ... 1598

DANCE, ELECTRO
Axel F (2005) ... M + 52923
Every single day ... M + 51099
Fleur de saison ... NEW 51770
Gabriel ... M + 51510
Hung up ... M + 51283
In love with myself ... NEW 51544
Le flic de Beverly Hills-Axel F ... M + 56076
Le papa pingouin ... NEW 51811
Popcorn ... M + 56094
Popcorn remix (2005) ... M 51167
Sorry ... NEW 51409


30938 Gwenaelle

30707 WILFRIED · 30864 WILLIAM · 30702 AXEL






36 670 + D'ANIMAUX SMS> ANIMAUX au 81122

37 419 + DE MANGAS SMS> MANGAS au 81122

36 463 + DE SYMBOLES SMS> SYMBOLES au 81122

35 167 + D'AMOUR SMS> AMOUR au 81122


36 512 + DE CHATONS SMS> CHATONS au 81122


36 655 + DE BRRRR SMS> BRRRR au 81122

DANCE (suite)
Time ... NEW 51776
World, hold on (Children of the sky) ... NEW 51821
+210 Electro! ... 1559
+150 Dance! ... 1585
+50 Disco! ... 1580

ZOUK, REGGAE
Bouger bouger ... M + 52860
Buffalo Soldier ... M + 56333
Flamme ... M + 52013
In the wintertime ... NEW 51816
Vas-y Franky (Fruit de la passion) ... M + 56953
+60 Zouk! ... 1565
+80 Reggae! ... 1563
+10 Ska! ... 1592
+40 World! ... 1582

RAGGA, DANCE HALL
Ever blazin ... 51162
Hey sexy Wow ... M 52933
Never gonna be the same ... NEW 51829
Temperature ... 51703
+60 Ragga! ... 1535

ITALIE, LATINO
Chihuahua ... M + 54121
La Camisa Negra ... M 51156
Obsession ... M + 53887
Sara perche ti amo ... 53282
Suavemente ... M + 52820
Ti amo ... M 55568
+80 Latin! ... 1579
+20 Italie! ... 1594

RAÏ, ORIENTAL
Abdel Kader ... M + 55435
El Salam Alaikoum ... 53679
Josephine ... M 52802
Ya rayah ... 55334
+80 Raï! ... 1562

ASIA POP, BOLLYWOOD
Dilwale Dulhania Le Jayenge ... M 51033
+10 Asia pop! ... 1532
+50 Bollywood! ... 1538

CLASSIQUE, JAZZ
Bolero ... 55176
Carmina burana ... M 55723
+40 Classique! ... 1558
+60 Jazz! ... 1560

CINÉ, TV
1492, Christophe Colomb ... + 56090
24h-Bips d'introduction ... NEW 51769
24h-Générique ... + NEW 53411
24h-La minuterie de fin ... NEW 51768
24h-Musique de Jack Bauer ... NEW 51767
24h-Sonnerie CTU ... + 53422
Amélie Poulain ... M + 56633
Amicalement vôtre ... M + 56603
Baila Morena ... M + 56560
Benny Hill ... M 56820
Braveheart ... M + 55968

CINÉ, TV (suite)
Capitaine Flam ... M 56717
Chapi Chapo ... M + 56650
Charmed ... + 56852
Desperate Housewives ... NEW 51277
Dragon Ball GT ... M + 54343
Dragon Ball Z ... M + 56789
Franklin la tortue ... NEW 51642
Friends-Thème ... M + 56617
Ghost-Unchained melody ... + 56464
Gym Tonic ... 55958
Il était une fois dans l'ouest ... + 56658
James Bond-Thème ... M + 56639

4 THÈMES

TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2004



24 405 · 24 408 · 24 403 · 24 404 · 24 406 · 24 402

Jeux interdits ... M + 56792
L'exorciste-Tubular Bells ... M + 56740
La 7ème compagnie ... M + 53023
La Boum ... + 56655
La famille Adams ... + 56893
La panthère rose ... M + 56629
La soupe aux choux ... M + 56040
Le bon, la brute et le truand ... + 56657
Le château ambulant ... NEW 51647
Le clan des siciliens ... M 56250
Le dernier des Mohicans ... M 52670
Le gendarme de St Tropez-Thème ... M + 56073
Le monde de Narnia ... NEW 51509
Le Parrain ... M + 56072
Le pont de la rivière Kwaï ... 56005
Le seigneur des anneaux-Thème ... 53487
Les 4.400 ... M 52604
Les bronzés font du ski ... M + 56948
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? ... + 55948
Les Bronzés-Darla Dirladada ... + 56957
Les choristes ... M + 53793

CINÉ, TV (suite)
Les mystères de l'ouest ... + 56816
Les Razmokets ... NEW 51648
Les Simpsons ... M + 56615
Les têtes brûlées ... 56891
Les tontons flingueurs ... 55794
Lord of war ... NEW 51575
Mac Gyver ... + 56730
Magnum ... M 56682
Maya l'abeille ... M + 56601
Midnight Express ... M + 56002
Mission Impossible 1-Thème film ... M + 54750
Mission Impossible-Thème série TV ... M 56635
Mon nom est personne ... + 56253
NCIS ... M + 52780
Pirates des Caraïbes ... M + 54959
Plus belle la vie ... M + 51132
Pokémon ... NEW 51633
Pretty woman ... 56021
Pulp Fiction-Misirlou ... M + 56641
Rocky III-Eye of the tiger ... M + 56718
Serenity ... NEW 51723
Sex and the City ... 56813
Sous le soleil ... NEW 51649
Stargate SG-1 ... M + 56843
Supercopter ... + 55350
Top Gun-Take my breath away ... M + 56890
X-Files ... + 56614
+760 Films, Séries! ... 1553

PUBS TV
Areva 2004-Funky Town ... + 56200
Dim ... M + 56604
Nutella-Glorious ... 53425
Royal Canin-Le Professionnel ... M + 56039
Toutouyoutou ... 54609
Toutouyoutou (Fitness remix) ... 51532
+130 Publicités! ... 1557

PAILLARD, FÊTES
J'ai la ... qui colle ... 56112
+10 Chansons paillardes! ... 1573
+20 Fêtes/Événements! ... 1539

BRUITAGES
Pin Pom (Pompier) ... M + 56647
Sirène de police américaine ... 54887
Sonnerie vieux téléphone ... + 54453
+10 Divers/Jingle! ... 1566

HYMNES, RÉGIONS
Hymne Algérie ... M + 56668
Hymne Corse ... + 55092
Hymne Italie ... M 56663
Hymne La Marseillaise ... M + 56660
Hymne Portugal ... M + 56720
L'internationale ... M + 56951
Le chant des partisans ... 55428
Tiens, voilà du boudin! ... 52062
+60 Hymnes! ... 1552
+10 Musiques régionales! ... 1540
+10 Musiques militaires! ... 1537


36 533 + DE CHATONS SMS> CHATONS au 81122

38 920 + DE SYMBOLES SMS> SYMBOLES au 81122

36 417 + D'AUTOS SMS> AUTOS au 81122

36 481 + DE BEBES SMS> BEBES au 81122

38 402 + DE DAUPHINS SMS> DAUPHINS au 81122

36 421 + DE CHIOTS SMS> CHIOTS au 81122
36 637 + DE MONSTRES SMS> MONSTRES au 81122
36 235 + DE FANTASY SMS> FANTASY au 81122

38 817 + DE CHEVAUX SMS> CHEVAUX au 81122

36 560 + DE NANAS SMS> NANAS au 81122
38 196 + D'AMOUR SMS> AMOUR au 81122

5 +3500 LOGOS

TÉLÉCHARGER
Un logo fixe ou animé:
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122

Encore plus de logos, autres thèmes:
SMS> LOGOS au 81122


37 474 + DE MANGAS SMS> MANGAS au 81122


34 127 + DE PAYS SMS> PAYS au 81122


36 669 + DE RIGOLOS SMS> RIGOLOS au 81122


36466 34660 36345 36424 38301 36468 36675 36677 36383 38480 36365 36384 36382
36369 38377 36467 38677 38181 36514 38376 36339 36450 38465 36336 38671 36520

38501 38517 38177 36632 36621 37467 38467 36661 36329 36398 38536 38943 36366

35115 37510 38642 36631 36477 36645 36635 36628 38147 34691 34690 35070 37515

36418 38930 34116 38081 35042 35139 34907 36651 37590 37568 34548 35114 38401











36351 38175 38178 38646 38009 38186 36374 38633 35156 35128 34411 35174 36077










36001 37530 36556 36034 38484 38345 36033 36615 36290 38549 36404 38534 36634 38579 36652 36636 36638

5 LOGOS ANIMÉS

Encore plus de logos animés: SMS> ANIMES au 81122



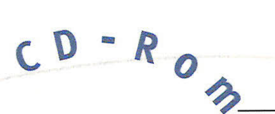
31188 31174 31130 31218
31140 31222 31237 31163
31200 31170 31113 31110
31221 31228 31118 31250




31193 31136 31107 31202



COURSE
SPORT
JEUX DE SOCIÉTÉ
STRATÉGIE
JEUX DE RÔLE
COMBAT
PLATEFORME
INFILTRATION
3 JEUX EN 1 !
Facile le jeu mobile...
CHOISISSEZ, TÉLÉCHARGEZ ...JOUEZ !
...avec persomobiles
NOUVEAUTÉS
Astérix et les Vikings
12 niveaux terribles, graphismes fidèles, de la potion magique, des vikings... Ca déchirix! Notre avis:
44666 ASTÉRIX 2
Townsmen 3
Graphismes superbes, fun immédiat: Townsmen 3 est un jeu de stratégie très puissant! Notre avis:
44642 TOWNSMEN 3
24 ™
Du siège de la C.T.U. aux courses de voitures, découvrez une intrigue explosive aux rebondissements multiples, le tout sous l'égide de Jack Bauer! Notre avis:
44640 24 ™
INCONTOURNABLES
Playman Football
Playman Football Mondial est un jeu de foot complet, brillant et délirant! Notre avis:
44606 PLAYMAN FOOT
Bubble Gun
Dans la veine de l'excellent Puzzle Bobble, ce jeu vous propose de dégommer un amas de bulles colorées. Un grand classique! Notre avis:
44564 BUBBLE GUN
Age of Empires II
Devenez un fin stratège avec ce superbe jeu! Réf: 44405 Notre avis:
Call of Duty 2
Diriger son équipe de mercenaires vétérans est un vrai plaisir. Notre avis:
44429 CALL OF DUTY 2
Big Muncher
La recette PacMan fonctionne toujours à merveille! Notre avis:
44229 BIG MUNCHER
INFOS PREVIEWS
Casino
Tous les meilleurs jeux de casino sur votre mobile: SMS> CASINO au 71111
Jeux 3D
De plus en plus de jeux mobile adoptent la technologie 3D, les consoles portables n'ont qu'à bien se tenir! Jeux 3D compatibles avec votre mobile: SMS> 3D au 71111
À venir!
Mission: Impossible 3
Da Vinci Code
Basés sur les films respectifs!
+600 JEUX MOBILE
TÉLÉCHARGER
C'est aussi simple que de télécharger un logo ou une sonnerie!
TÉL> 0899 70 2001
Choix "Vous connaissez la référence"
Ex: 44089 pour New York nights
COMPATIBILITÉ
Les jeux sont compatibles avec Bouygues, Orange et Sfr et la plupart des téléphones Java Alcatel, BenQ, Lg, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sanyo, Siemens, Sharp, Sony Ericsson... Vérifier a compatibilité avant de télécharger: référence au 61111. Ex: 44420 au 61111 pour Astérix.
+ D'INFOS + DE TESTS
Nous avons décrit précisément et donné notre avis sur tous nos jeux! Pour tout savoir sur un jeu, envoyez sa référence au 61111. Ex.: 44194 au 61111 pour tout savoir sur Fruit Machine.
+ DE JEUX + DE NEWS
Notre catalogue comporte plus de 600 jeux! Pour recevoir la liste de tous les jeux compatibles avec votre mobile, envoyez le style de jeu au 71111. (Ex: SPORT au 71111 pour les jeux de Sport) ou:
TÉL> 0899 70 2001 Choix "Jeux"
Retrouvez 10000Jeux! sur votre mobile
SFR
Accès direct Jeux par le portail SFR > Rubrique Jeux* > 10000Jeux!
ou envoyez (sms non surtaxé) : 10000JEUX au 31313
+ de 450 jeux disponibles!
Tous les univers de jeux : Cartes, Sport, Arcade, Aventure ...
Des nouveautés toutes les semaines pour VOTRE mobile!
* Prix: 3€ ou 5€ ou 7€ /jeu + connexion au portail
+ d'info sur les jeux et le paramétrage wap sur www.sfr.fr/Utiliser
© 2006 Twentieth Century Fox. All rights reserved.
INFORMATIONS CONSOMMATEUR
Tarifs: 0899: 1,35 € + 0,34 €/MN 61111: 0,35 € 71111: 0,50 € 81122: 1,5 €
Remboursement (incompatibilité): Envoyez votre demande à Persomobiles / TSA 19968 / 75839 Paris cedex 17 en précisant votre numéro de téléphone, sa marque, son type, date et heure de votre appel et la référence. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timbre. Wap: Pour télécharger une image couleur, un jeu ou une sonnerie poly/hifi, votre mobile doit être configuré wap. Si ce n'est pas le cas, faites-le activer par votre opérateur. Copyrights: copyright d'un logo ou d'un jeu envoyez COPY+référence au 51111, 0,20€. Votre numéro de téléphone sera enregistré dans notre base si vous appelez par le 0899. Vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et supression des données nominatives vous concernant (écrivez même adresse que le remboursement).
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant d'appeler!
COMMENT TÉLÉCHARGER?
TÉLÉCHARGER
1 Notez la référence (Ex: 56072).
2 Commandez, au choix:
SMS> Référence au 81122
Commande en 2 SMS seulement!
Exemple: envoyez 56072 au 81122 pour la sonnerie du Parrain.
TÉL> 0899 70 2001 Choix "Vous connaissez la référence".
MNITEL> 3617 PERSOMOBILES
3 Votre mobile reçoit votre commande quelques secondes plus tard!
Persomobiles est un service Pixtel RCS Paris 353 078 140 Pixtel
BRUITAGES
TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122
CATALOGUE COMPLET
TÉL> 0899 70 2001
Aboiement chien 66001
Boite à meeeeuh 66121
Boite à musique NEW 66138
Bruits érotiques 66069
Chant Tyrolien 66004
Cigales 66104
Corne de supporter 66130
Cri de Tarzan 66053
Délire chinois 66009
Fou rire 66012
Miaulement chat 66013
Pet... "Euh... désolé, la tartiflette" 66118
Pets 66014
Rire démoniaque 66114
Rots 66016
Sifflet (Ouah, le canon) 66019
Vieux klaxon 66129
Vieux téléphone 66026
Voix d'aéroport 66020
Youyous arabes 66111
Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66051
Voix "Appel à toutes les unités" 66098
Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
Voix "Décroche, sinon j'te fais bouffer la neige" 66119
Voix "Espèce de p'tit con !" 66045
Voix "Mais foutez moi la paix !" 66094
Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
Voix "Ouvrez, police !" 66044
Voix "Qui c'est qu'a pété ?" 66068
Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !" 66048
Voix "Wazzzzha ?" 66101
+130 Hifi! 1546



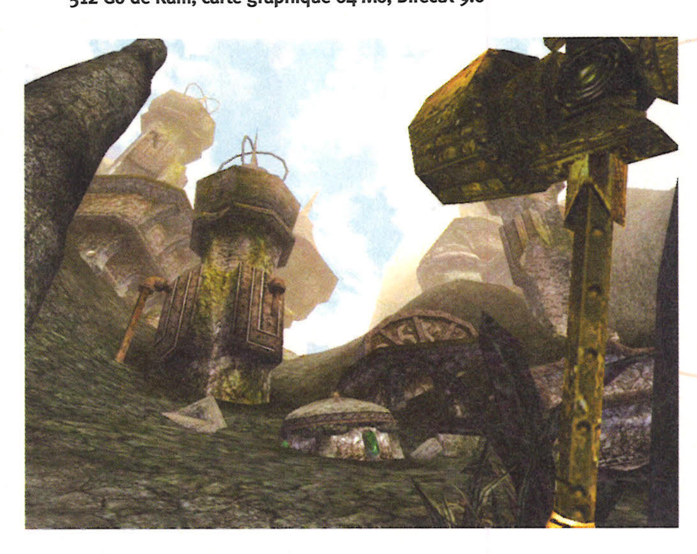
sommaire #181

Tapis rouge, champagne et caviar, ce mois-ci, on vous traite comme des rois. Et pour cause, vous trouverez dans le même numéro un CD avec la version complète de Morrowind et un DVD blindé de démos toutes fraîches. Comme on ne fait pas les choses à moitié, vous aurez droit à du premier choix rien que pour vous avec Heroes of Might & Magic V et une version d'essai de Guild Wars. J'espère que vous n'aviez pas trop de boulot de prévu ou d'exam' à réviser...

Morrowind

Genre : Jeu de rôle
Développeur : Bethesda Softworks
Éditeur/Distributeur : Ubisoft
Site Internet : www.morrowind-fr.com
Config minimum : Windows 98/ME/2000/XP, CPU 500 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows 98/ME/2000/XP, CPU 1 GHz, 512 Go de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0









En résumé

Si vous n'aviez jamais goûté aux plaisirs de Morrowind, voilà l'occasion de plonger au cœur d'une aventure gigantesque. Ce jeu de rôle offre, outre un univers médiéval immense et riche, une liberté d'action phénoménale. À vous de choisir votre voie en devenant voleur, mage ou encore guerrier et d'intégrer ou non une des nombreuses guildes présentes dans le monde. Je vous sens déjà tout impatient de fouler les terres de Morrowind, alors n'attendez plus une seconde et installez-moi cette petite merveille. Pas la peine de chercher un CDkey, vous n'en aurez pas besoin. Par contre, n'oubliez pas d'installer les deux patches présents sur le DVD, histoire d'éradiquer un maximum de bugs.
De plus, si vous désirez changer les textures, améliorer les skins des persos et obtenir de nouvelles quêtes, nous vous avons fourni tout une série de modules créés par des passionnés (www.wiwiland.com).
Pour les activer, il suffit de les décompresser dans le répertoire du jeu grâce au logiciel 7z, fourni également sur notre DVD et de lancer le jeu grâce au fichier Morrowind Launcher, situé dans le répertoire d'installation par défaut. Pensez à jeter un œil au fichier texte inclus sur notre DVD pour de plus amples informations.



Full Spectrum Warrior Ten Hammers

Genre : FPS
Développeur : Pandemic Studios
Éditeur/Distributeur : THQ
Site Internet : www.fullspectrumwarrior.com/fsw2/index.php
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0c





En résumé

Prenez place en tant que chef d'un groupe d'infanterie et donnez des ordres à vos soldats afin de remplir convenablement vos objectifs de mission. Cette démo permet de goûter au gameplay basé sur des combats militaires réalistes. La mission disponible fait office de tutorial et vous apprendra les commandes de base indispensables à votre survie. Il ne vous reste qu'à assurer et éviter d'envoyer vos hommes à la mort. En même temps, c'est vous le chef, faites comme bon vous semble.



Spellforce 2 Shadow Wars



Genre : RPG/RTS
Développeur : Phenomic
Éditeur/Distributeur : Jowood
Site Internet : www.phenomic.de
Config minimum : Windows XP, CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows XP, CPU 2,5 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo, DirectX 9.0

En résumé

Savoureux mélange de jeu de rôle et de stratégie, Spellforce 2 se dévoile par l'intermédiaire de cette démo. Elle permet de découvrir le début de la campagne solo par le biais d'un tutorial. Vous y apprendrez non seulement à déplacer vos personnages et comment massacrer l'ennemi efficacement, mais aussi comment en savoir davantage sur le scénario. Outre cette phase d'apprentissage, il est possible de s'engager dans une mission avec des héros déjà expérimentés. Menez à bien vos quêtes, gérez vos pouvoirs et tout devrait bien se passer.







Les démos

Répertoire \DEMOS

Heroes of Might & Magic V

Genre : Stratégie
Développeur : Nival Interactive
Éditeur/Distributeur : UbiSoft
Site Internet : www.mightandmagic.com/HeroesV/fr/intro.php
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,5 Ghz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows 2000/XP, 3 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo, DirectX 9.0

En résumé

S'il y a bien une série qu'il n'est plus nécessaire de présenter, c'est bien celle de Heroes of Might & Magic. La sortie du cinquième épisode approche et, afin de vous faire patienter, nous vous offrons la démo. Elle permet de débuter la campagne et de découvrir une partie des nouveautés présentes dans ce nouvel opus. Vous y découvrirez un univers beaucoup plus riche, beau et immersif. Encore de longues nuits blanches en perspective, tout ça.





Fire Department Episode 3



Genre : Stratégie
Développeur : Monte Cristo
Éditeur/Distributeur : Monte Cristo
Site Internet : www.firefrance.com
Config minimum : Windows 98/ME/2000/XP, CPU 1GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : (a revoir) Windows 2000/XP, CPU 2,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Vous aimez jouer avec le feu ? Pas de problème, voilà une lance à incendie, un casque et la combinaison ignifugée qui va avec. Dans cette tenue de parfait petit pompier, vous devez non seulement éviter qu'un incendie ne se propage en plein cœur d'un aéroport, mais également sauver des civils pris au piège par les flammes. Et pas le temps d'attendre les petits copains, il va falloir vous mettre au taf tout de suite. C'est marrant, j'ai l'impression que vous préférerez jouer le pyromane d'un coup, non ?

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom ou du DVD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.



Les démos

Répertoire \DEMOS

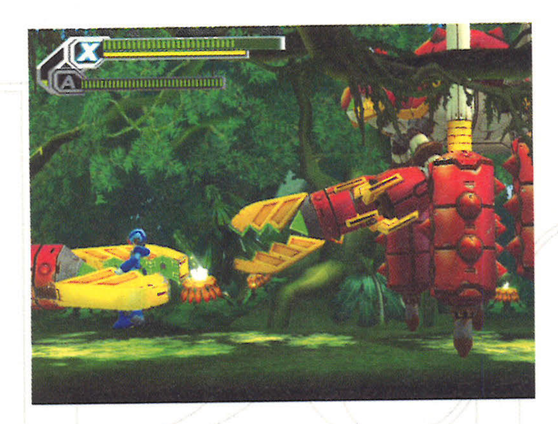
DVD

MEGAMAN X8

Genre : Action
Développeur : Capcom
Éditeur/Distributeur : Capcom/Nobilis
Site Internet : http://www.megaman-central.com/french/home.html
Config minimum : Windows 98/ME/2000/XP, CPU 1 GHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 98/ME/2000/XP, CPU 2 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9

En résumé

Personnage culte venant tout droit des studios Capcom, Megaman s'offre le luxe d'une démo pour présenter son nouvel opus sur PC. Si vous êtes fan de ce héros tout de bleu vêtu, vous pourrez le manier durant une heure. C'est exactement le temps de jeu proposé par cette version avant de devoir passer à la caisse. Une offre d'achat en ligne permet d'ailleurs de retirer ce timer de 60 minutes afin d'obtenir la version finale, et tout ça en quelques clics.



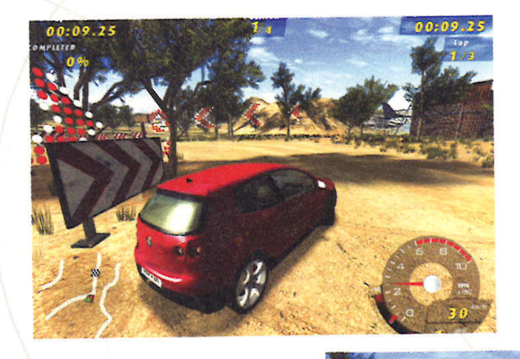
L'ENTRAÎNEUR 2006

Genre : Gestion
Développeur : Beautiful Games Studios
Éditeur/Distributeur : Eidos
Site Internet : http://lentraineur.com/accueil.html
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 4 Mo, DirectX 8.1
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo, DirectX 9



En résumé

Là, on change de catégorie. Fini les petits joueurs du dimanche, maniaques de la gâchette. On s'adresse aux gros cerveaux, aux artistes, aux Mozart des statistiques. Ceux qui, en pianotant sur leur clavier, font des miracles avec Excel. Et pour eux, il y a cette démo de la nouvelle mouture de l'entraîneur. France, Angleterre ou Italie, il faut amener une de ces nations vers la victoire en gérant les transferts de joueurs, le budget de l'équipe, etc. Et tout ça sur six mois.





GTI RACING

Genre : Course
Développeur : Techland
Éditeur/Distributeur : SdLL
Site Internet : www.gtiracingthegame.com
Config minimum : Windows 98/ME/2000/XP, CPU 1,8 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 98/ME/2000/XP, CPU 2,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9

En résumé

Cette démo jouable uniquement en solo permet de se mettre au volant d'une New Beetle et de deux modèles de Golf. Pour exercer vos talents de pilote, vous aurez le choix entre trois circuits (Grande-Bretagne, États-Unis et Allemagne). Pour la conduite, c'est tout aussi classique avec une maniabilité axée sur l'arcade. Certes vous n'aurez pas grand-chose à vous mettre sous la dent, mais ça laisse largement de quoi se faire une idée de la version finale.

Les autres fichiers

LA SECTION DRIVERS :

- Drivers ATI Catalyst 5.9 pour Windows 98/Me
- Drivers ATI Catalyst 6.3 pour Windows 2000/XP
- Nvidia ForceWare 81.85 pour Windows 98/Me
- Nvidia ForceWare 84.21 pour Windows 2000/XP

UTILITAIRES :

- 7-Zip 4.32
- DBAN 1.06
- Launchy 0.92
- Media Coder 0.3.7
- Mozy 1.6.1.0
- Notebook Hardware Control 1.10
- PSPad editor 4.5.1

LA SECTION JEUX :

- Mod HL2 Empires 1.02
- Mod Paintball 2
- Vidéo Bone 2

LA SECTION PATCHS :

- Patch 1.02 pour Battle for Middle Earth 2
- Patch 1.22 pour Battlefield 2
- Patch 1.1 pour Crashday
- Patch 1.03 pour F.E.A.R.
- Patch pour Rollercoaster Tycoon 3 : Soaked
- Patch 1.3 pour Star Wars : Empire at War
- Patch 1.1 pour Tomb Raider Legend

LA SECTION WALLPAPERS :

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.



I ♥ LIFE
EASTPAK U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

L'espoir fait vivre

Que doit comporter un bon petit scénario pour être intéressant auprès des sociétés de développement ? Des plans ? Des dessins ? Même avec un bon scénario, aurais-je des chances de les intéresser ?

Mathieu

J'ai horreur de jouer les rabat-joies, je suis plutôt un mec jovial et positif d'ordinaire, surtout à la fin d'un bouclage. Mais là, malheureusement, j'ai bien peur de devoir couper court à vos aspirations. Il est en effet fort peu probable qu'un éditeur s'intéresse à votre projet si vous n'avez qu'un scénario à lui proposer, aussi bon soit-il. Par les temps qui courent, le développement de jeux vidéo coûte un paquet de gold et il est rare qu'ils se contentent d'une histoire pour lancer la machine. Bon, allez, rangez ce mouchoir maintenant. Et cherchez plutôt dans votre entourage des gens susceptibles de concrétiser votre projet (on a tous des codeurs, level designers et musiciens dans ses amis, non ? Non ?). Une fois que vous aurez réuni une bonne petite équipe, réalisez une maquette jouable de votre bébé et retournez frapper aux portes des décideurs. Là, vous aurez déjà plus de chances d'attirer leur attention. Ah et n'oubliez pas de baptiser votre jeu d'un titre bien dans le vent, comme « Le j3u qui déchir3 s4 m3re » ou avec un acronyme obscur du genre « T.O.T.A.L.E.M.E.N.T. D.E.M.E.N.T.I.E.L. ». Ça, c'est pour séduire les mecs du marketing, vos nouveaux amis de demain.

Le gros bleu

Ma question s'adresse à Atomic. Non mais sérieux, t'as fait quel film, quel scénar pour critiquer Luc Besson comme ça ? En sachant que le cinéma français ne casse pas des briques, ce que tu dis relève d'un goût douteux ou bien des commentaires clinquants et creux comme du Lorie !

Mad

Ah, les longueurs contemplatives du Grand Bleu, le jeu d'actrice abyssal de Milla Jovovich, le scénario édifiant d'Angel-A… Vous avez raison, c'est proprement scandaleux ! Luc Besson, c'est mon bouc émissaire à moi. Je suis outré d'apprendre qu'Atomic se permet de prendre des libertés avec mon sujet de sarcasmes favori. Je vais sévir.

Galette du nord

Je suis belge et malheureusement nous n'avons toujours pas accès à la version DVD dans notre plat pays. Alors quand je vois tous les beaux jeux que vous y mettez, ça me donnerait presque envie de pleurer, tiens. Est-ce qu'on pourra enfin la recevoir un jour ? Faskil, au secours, fais quelque chose pour nous !

Greyhunter

Ah si vous en appelez à mon patriotisme, je suis capable de faire des miracles. D'ailleurs, regardez dans la poubelle, le truc que vous venez négligemment de balancer avec le bristol. Si, si, c'est bien un DVD. Avec douze mille gigas de trucs que TBF nous a ramenés de ses pérégrinations. Comme quoi, il suffisait de demander (bon, O.K., plusieurs fois, mais l'important, c'est que vous l'ayez aussi le DVD maintenant, non ?).

- Emails de la rédaction :
Atomic, Gruth, C_Wiz, Yavin via :
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr
Fumble : erwan.lafleuriel@futurenet.fr

COURRIER

par Faskil

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Keskidi ?

Il a fumé quoi Fumble en écrivant son article pour BpTM2 ? On a le droit d'y lire BpTM2, BtPM2, BmPT2 et même MpBT2.

Nicolas

Vous savez, dans l'univers qui nous entoure, il y a des questions auxquelles même la science la plus pointue n'est pas capable d'apporter un début de réponse. Alors, en ce qui concerne Fumble, vous pensez bien… (ndlr : c'était de l'humour en fait, sacré Fumble. Et aussi le moyen de vérifier qu'il y en n'a qu'UN qui suit !).

Coup de paresse

Bonjour Monsieur Joystick. Je me permets de vous écrire depuis que j'ai remarqué que vous avez ouvert votre rubrique « Déclaration d'Indépendance ». Étant un grand fan de Babylon 5, je me permets de vous recommander ce jeu qui est entièrement réalisé par des fans avec un moteur physique qui rend, je trouve, particulièrement bien la physique au sens mécanistique du terme dans le vide. Il se trouve à cette adresse : http://ifh.firstones.com.

Antoine

J'ai eu un peu de mal à vous suivre sur la « physique au sens mécanistique du terme dans le vide », mais ça doit être moi : les trucs scientifiques et les constructions de phrases un peu bancales, j'ai toujours eu du mal. Sinon, Yavin profite de l'occasion pour me murmurer à l'oreille (coquin, va) : « S'il y a des développeurs indépendants qui veulent parler de leurs productions, qu'ils n'hésitent surtout pas à nous envoyer leurs bafouilles, on sera ravi d'en parler ». En gros, là, il est en train de me dire que si vous pouviez lui économiser d'interminables recherches et finalement faire le boulot pour lui, ce serait vraiment cool. Et le pire, c'est qu'il pense que je ne l'ai pas grillé…

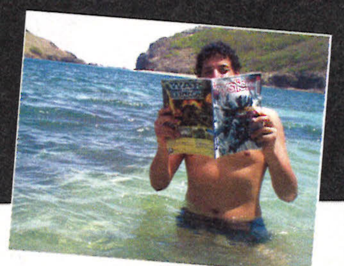
- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr
- CD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc… à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Around Ze Weurld

Fidele lecteur de Joystick depuis plus d'une décennie, je vous écris car lors de mes dernières vacances (il y a une semaine), j'ai emporté avec moi la sacro sainte bible du jeu vidéo qu'est Joystick. D'ailleurs, n'ayant jamais pu tester Joystick sur un vol long courrier (et pour cause : c'était mon premier), je peux affirmer devant témoins que Joystick réduit considérablement l'espace-temps en avion ! Pour résumer, je vous ai mis quelques photos de moi avec Joystick en Guadeloupe, j'espère qu'elles vous plairont assez et qui sait, peut-être aurais-je le privilège de me voir en photo dans de prochaines news. Pour info, l'endroit en question est l'île « Les Saintes » au large de la Guadeloupe, destination que je conseille à ceux de la rédaction qui aiment le soleil entre deux bouclages.

Arnoult

Vacances, Guadeloupe, soleil, mer bleue… J'ai tout à coup une furieuse envie d'être désagréable. Mais je vais rester zen et plutôt proposer un DotA à Fumble pour passer mes nerfs.



patches

par Cyd

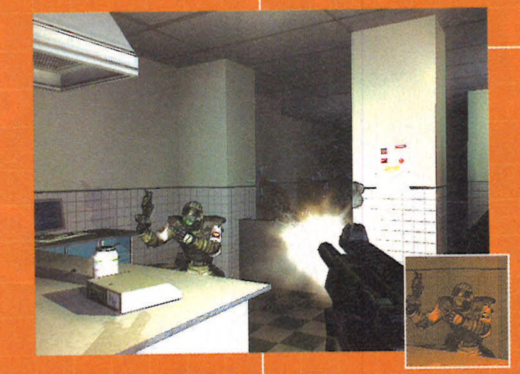
Le patch, l'ami du joueur PC, le bout de programme qui fait basculer une sombre daube dans l'univers rose et féerique du jeu potable. Et aussi l'enfer du joueur quand il n'est pas disponible, voire annulé, pour d'obscures raisons économiques. Vous êtes sur la page qui va vous sauver la vie (peut-être). Lisez en silence.

Battlefield

_ Patch 1.22_

Digital Illusions a pondu un nouveau patch pour son bébé Battlefield 2 qui, sans apporter d'énormes changements, offre quelques corrections appréciables. Comme l'amélioration de la stabilité des serveurs ou les quelques modifications dans le pilotage du Tiger attack chopper. Autrement, on note la suppression de certains bugs exploits et la résolution des problèmes concernant le Pixel Shader avec certaines cartes vidéo. Voilà qui permet de se concentrer sur l'ennemi en toute quiétude, ou presque.





F.E.A.R.

_ Patch 1.3_

Une nouvelle mise à jour pour ce FPS de référence qui corrige de nombreux crashes en multijoueur et optimise le code réseau. On remarque aussi que le CD Key est désormais caché lorsque vous naviguez dans les options multijoueur. Les différents utilisateurs peuvent maintenant voter pour la sélection de la map et les développeurs ont également ajouté des effets visuels et sonores lorsque vous êtes touché en pleine tête. Vive le headshot !

Star Wars Empire at War

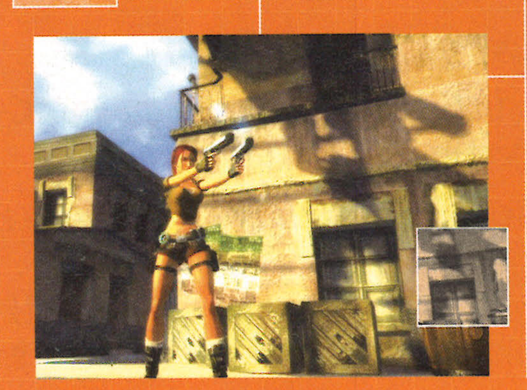
_ Patch 1.3_

Décidément le jeu de stratégie de Petroglyph Games ne cesse d'être patché. Au moins, les développeurs ne gaspillent pas leur temps à apporter des modifications à leur titre. Les AT-AT ne devraient plus se bloquer, plusieurs tourelles ne peuvent plus être construites au même endroit et les parties multijoueurs, que ce soit en LAN ou sur le net, deviennent plus stables. À côté de ça, on retrouve quelques légères améliorations concernant l'équilibrage et l'ajout de deux nouvelles maps multijoueur.

Tomb Raider Legend

_ Patch 1.1_

La plantureuse Lara Croft se lance dans une nouvelle aventure pleine de dangers. C'est pour cela qu'elle est toujours bien équipée.
Outre ses flingues et son sac à dos bourré de reliques en tout genre, papa Eidos a pensé à lui filer une trousse de secours.
À l'intérieur, il y a un joli patch qui corrige des problèmes liés aux commandes, à la stabilité et aux performances, rien que ça. Conseil d'utilisation : appliquez le patch, attendez qu'il fasse effet et retournez mater Lara en short.



> Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patchs

Medieval 2 Total War Medieval 2 Total War M

Trois heures trente d'Eurostar jusqu'à Londres, deux heures de taxi dans la cambrousse anglaise, une heure et demie de présentation du jeu, puis six heures de voyage pour revenir à la maison. La journée a été dure, mais je n'ai pas perdu mon temps : pour voir tourner la suite de Medieval Total War, j'étais prêt à tous les sacrifices.

Ah, le XIe siècle, quelle époque épatante ! Alors que l'Occident chrétien venait par miracle de survivre au terrible Bug de l'An 1000, l'Europe entrait dans sa période médiévale. En ces temps-là, la vie était tellement plus simple et plus naturelle. Il y avait du travail pour tous et les gens n'avaient pas de problème de retraite (parce qu'ils étaient morts). Les valeurs familiales étaient respectées et les divorces étaient inconnus : on frappait sa femme jusqu'à ce qu'elle obéisse et tout le monde était plus heureux ! On ne connaissait pas l'obésité ou la pollution, fléaux des temps modernes. Il n'y avait pas de discrimination et de soucis d'intégration : quand on voyait un étranger, on le tuait. Et si on attrapait la grippe aviaire, on se contentait de crever dans un coin, au lieu d'en faire une histoire. Vraiment, c'était mieux avant... La politique aussi était plus simple. À cette époque bénie, le chef n'avait pas besoin de se justifier et de perdre son temps à tergiverser : la contestation populaire, on la calmait en brûlant les villages et en accrochant les meneurs aux arbres. Et, durant des siècles, ça a marché très bien comme système de gouvernement, aucun homme sensé n'aurait songé à s'en plaindre (ou alors à voix basse et en faisant attention à ce que personne ne l'entende). Alors merci, merci Creative Assembly : grâce à Medieval 2 Total War, nous allons pouvoir revivre cet âge d'or perdu et oublier un peu de notre stress quotidien.



Admirez un peu les détails des armures !



Une belle forêt de pieux, des archers... Les chevaliers français vont encore prendre une pile.

Plus grand, plus beau, plus riche

Comme son nom l'indique, M2TW sera un remake de l'excellent Medieval Total War, sorti en 2002. Reposant sur une version améliorée de l'étonnant moteur graphique de Rome Total War, il sera capable d'afficher des batailles entre deux armées mobilisant chacune une vingtaine de compagnies de 200 gaillards, ce qui nous fait potentiellement jusqu'à 8000 combattants

PAR atomic

GENRE : INDÉTRÔNABLE RÉFÉRENCE
ÉDITEUR : SEGA EUROPE
DÉVELOPPEUR : CREATIVE ASSEMBLY (BRISBANE)/AUSTRALIE
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 2006



MEDIEVAL 2 TOTAL WAR

Préparez-vous au choc





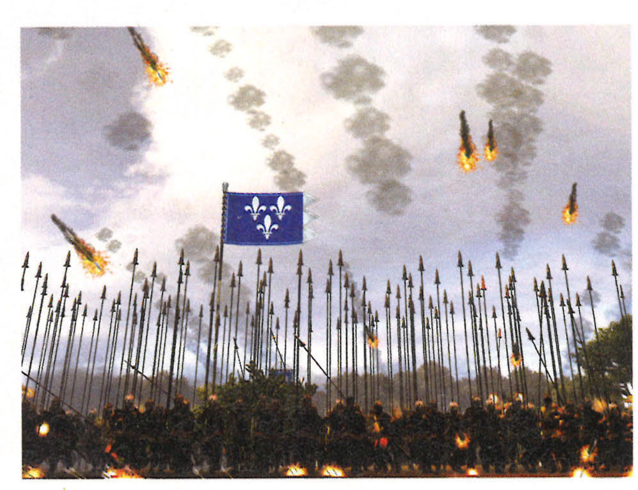
à l'écran. Le terrain sera beaucoup plus détaillé, avec une végétation dense pour monter des embuscades et de belles falaises infranchissables pour sécuriser vos flancs. Des effets météo dynamiques viendront mettre un peu d'animation : on imagine déjà le soleil de plomb qui écrasera les Croisés aux portes de Jérusalem, ou le vivifiant brouillard britannique des guerres d'indépendance écossaises. La pluie devrait permettre la création de magnifiques champs de bouillasse où on pourra enliser des régiments, puis les cribler méthodiquement de flèches et les incinérer grâce au feu grégeois. Une bonne tragédie shakespearienne demandant une mise en scène efficace, on nous promet aussi de belles tempêtes pour accompagner nos batailles apocalyptiques, avec flashs lumineux dramatiques et roulements de tonnerre menaçants. Quoique, entre nous, je ne suis pas sûr que ce soit une super idée de se promener dehors avec une lance métallique quand des éclairs tombent de tous les côtés…

Quand je pense que les autres jeux sont très fiers quand ils réussissent à afficher 400 bonshommes à la fois…



Terminée la guerre des clones est

Dans Rome Total War, les soldats d'une même unité avaient tous une apparence identique, ce qui cassait un peu l'immersion. Pour atténuer l'effet « armée des clones », le nouveau studio australien de Creative Assembly travaille à personnaliser les troupes : uniformes dépareillés, fragments d'armures volés sur des cadavres, même les visages seront différents (évidemment ils se ressemblent tous un peu, une fois qu'on y a mis un coup de hache). Pour accentuer le réalisme des combats, les combattants s'étriperont mutuellement, au cœur de la mêlée, avec des animations spécialement créées. Ces « fatalities », adaptées à l'arme employée, sont encore en cours de réalisation, je n'ai donc pas vraiment pu en juger. Mais ce qui est sûr, c'est que les batailles sont déjà très spectaculaires. Les unités se déploient en formation sur le terrain et combattent de façon plus ou moins homogène en fonction de la qualité et du moral des soldats. Les chevaliers chargent sous une averse de projectiles et viennent s'empaler sur les rangées de pieux plantés devant les premières lignes de fantassins, ou au contraire tournent les positions ennemies et moissonnent leurs flancs exposés. Comme dans les précédents Total War, et contrairement à l'immense majorité des jeux de stratégie, l'esprit combatif des troupes est modélisé avec un grand réalisme et constitue un élément primordial. En effet, tout comme dans la réalité, la plupart des pertes sont en fait infligées après la bataille, pendant la poursuite, quand la motivation d'une armée s'est effondrée et que la cavalerie s'acharne à massacrer les fuyards pour qu'ils ne puissent pas se regrouper.





L'impact des boulets sur les murailles devrait être modélisé avec une grande précision.

Canons et catapultes

bien sûr, l'attaque et la défense des châteaux forts tiendront une place importante dans le jeu, mais Creative Assembly ne veut pas révéler trop d'infos sur le sujet dans l'immédiat. Pour l'instant, on sait tout de même que l'arsenal des machines de guerre sera encore mieux fourni que d'habitude, avec des arbalètes géantes pour embrocher d'un seul coup des rangées entières de troufions, des engins de démolition (de la catapulte petit format à l'immense trébuchet), des béliers et des tours de siège. Les fortifications comporteront toute une succession de remparts défensifs et il faudra économiser ses forces pour les conquérir : pas question de tout donner dès la première vague, puis de se retrouver sans aucune réserve alors que derrière il reste encore trois ou quatre murs à faire tomber. Nous n'avons pas pu en obtenir de photo d'écran, mais les plus puissantes citadelles pourront ainsi compter un total de six couches fortifiées successives ! Avis aux amateurs... Détail d'importance, M2TW se déroulant jusqu'en 1560, soit un siècle de plus que le premier MTW, les armes à feu joueront un rôle important. L'artillerie ne se limitera pas à quelques bombardes grossières pour fracasser les murailles en lançant des cailloux dessus, mais permettra de déployer de véritables canons sur le champ de bataille. L'arrivée progressive des arquebuses devrait également radicalement changer les tactiques interarmes.

Grâce aux différences entre les visages et les équipements, les armées seront visuellement plus réalistes.





Le rythme des combats devrait être un peu plus lent que dans Rome Total War, pour rendre le jeu plus tactique.

Ça va saigner !

bien sûr, comme dans les autres titres de la série Total War, le jeu ne se limitera pas à une simple succession de batailles. La carte stratégique en 3D couvrira toute l'Europe, mais aussi l'Afrique du Nord et le Moyen-Orient, et la période choisie (1080-1560) permettra de réécrire quelques-unes des plus belles pages de l'histoire martiale de notre continent. Une vingtaine de factions seront présentes, chacune avec ses forces et faiblesses historiques, sa culture, ses unités spéciales. Ainsi, on pourra jouer la guerre de Cent Ans côté anglais et massacrer à répétition l'aristocratie française, ou refaire la Reconquista espagnole pour bouter les Maures hors de la péninsule ibérique. Sous la bannière des chevaliers teutoniques, il faudra tenter de résister aux incursions dévastatrices des hordes mongoles, ou assaillir Constantinople à la tête des armées ottomanes. Les Templiers iront joyeusement se faire tuer en Terre Sainte pour défendre le tombeau du Christ, tandis que les musulmans s'efforceront de chasser les infidèles. Vous pourrez essayer d'unifier le Saint-Empire Romain Germanique (dont Voltaire disait qu'il n'était ni saint, ni romain, ni un empire), ou guerroyer en Italie contre la république de Venise et les États pontificaux. Et puisque c'est aussi la période des grands voyages d'exploration, si vos navigateurs font bien leur boulot, peut-être un jour pourrez-vous traverser l'océan Atlantique à la tête de vos armées, histoire de piller les mystérieuses cités d'or.

À la conquête du Nouveau Monde

bien sûr, ça ne sera pas facile. Les Aztèques sont une civilisation étrange, on sait peu de chose à leur sujet, à part qu'ils passaient leur temps à ne pas inventer la



Essayez d'imaginer le spectacle quand tout ça bouge en temps réel…

En principe, il sera possible de capturer des prisonniers.





Bouh, les méchants Sarrasins !

roue et à empiler des pyramides de caillasses au milieu de la jungle. Ils avaient des plumes sur la tête et ils aimaient bien ficeler des gens sur des tables en pierre pour les obliger à jouer avec eux à la version locale de Docteur Maboul (si vous ne connaissez pas, c'est un jeu de société dans lequel on pratique la chirurgie avec beaucoup de désinvolture et un éclat de silex pointu). Bref, un peuple bizarre, pas foncièrement sympathique, mais extrêmement riche. Si vous réussissez à les réduire en esclavage, c'est le pactole assuré. Mais avant de financer des invasions intercontinentales, il va falloir apprendre à faire tourner l'économie de votre royaume. Certaines de vos cités seront dédiées à la puissance militaire, d'autres au commerce et à la culture. C'est dans ces villes que vous pourrez construire des guildes, qui vous donneront un avantage économique. Les infrastructures les plus importantes pourront même devenir des universités uniques au monde, abritant les meilleurs artisans de leur domaine (un peu à la manière des Merveilles d'un Civilization). Ces guildes seront cruciales pour former et éduquer les personnalités majeures de votre nation.

Chef des ressources humaines

Comme dans Rome Total War, vous serez en effet à la tête d'une grande famille, dont les membres deviendront vos chefs militaires et administrateurs civils. À vous de leur confier des responsabilités à la mesure de leurs aptitudes, sachant que leurs capacités changeront avec le temps pour refléter l'expérience accumulée au cours de leur carrière. Bien entendu cette évolution ne sera pas toujours positive : il faudra compter avec l'alcoolisme, la maladie, les crises de mysticisme… Vous aurez également à votre disposition des marchands, chargés d'établir des relations commerciales avec les puissances étrangères et de vendre les merveilles de vos terroirs : Bordeaux exportera du pinard, Bruges des textiles, Londres de la pluie… Vous enverrez aussi des princesses sur les routes, en délégation diplomatique. Il sera possible de les marier à des hommes clefs de votre dynastie, pour renforcer leur loyauté, ou au contraire de séduire les responsables ennemis, pour les rallier à votre cause. Et pour éviter qu'il n'y ait trop de monde à gérer, des assassins professionnels élagueront sans pitié les branches superflues des arbres généalogiques : un petit coup de canif par ci, une pincée d'arsenic par là…

Pie lesu domine, dona eis requiem

La religion devrait être l'un des aspects les plus amusants du jeu, surtout dans les pays catholiques. Vos évêques devront monter bonne garde ! Vous savez comment ça se passe avec les bouseux : au début ils travaillent comme il faut, ils sont dociles… Mais si la hiérarchie n'est pas constamment sur leur dos, les petits curés de campagne, le vin de messe aidant, se mettent à avoir des idées créatives. Ils imaginent des trucs, inventent des histoires à dormir debout sur un barbu qui vivrait dans le ciel et apporterait des cadeaux à ceux qui sont bien sages… Si vous n'intervenez pas tout de suite pour les recadrer, vous pouvez être tranquille que, dès que le pape va en entendre parler, il se fera un plaisir de vous envoyer des experts pour régler le problème. Ça ne fait pas un pli : vous allez avoir chez vous des tas de types en robe qui courent partout en agitant des croix. Des inquisiteurs en vadrouille dans les campagnes seront occupés à suspendre les gens à des crochets métalliques et leur mettre les pieds dans des engrenages. Ensuite ils poseront des tas de questions et, à chaque mauvaise réponse, ils couperont un morceau. C'est pour éviter que ça n'arrive à des membres importants de votre famille que vous utiliserez préventivement vos prêtres à vous, chargés de s'assurer que l'hérésie ne se développe pas dans vos paroisses. Mais les religieux ne serviront pas qu'à ça. Imaginons par exemple que le Pape vous demande d'aller évangéliser les païens de Scandinavie (des types un peu rudes, également connus sous le nom de « Vikings »), et que vous ayez autre chose de prévue pour les vingt prochaines années. Si Sa Sainteté venait alors à s'étouffer avec sa soupe, ou à tomber par une fenêtre, il faudrait élire un autre pape. Et si vous avez acheté les voix de suffisamment de cardinaux, vous pouvez faire nommer un vice-Dieu plus sympa, qui vous ficherait la paix et ferait appel à quelqu'un d'autre pour ses croisades insensées. D'un autre côté, si le pape finalement désigné n'est pas celui pour lequel vous aviez voté, ne vous étonnez pas qu'il soit rancunier à votre égard : le moteur diplomatique du jeu se souviendra de vos actions. Attention aux effets boomerang ! Miam miam, ça a l'air bon tout ça, j'en frétille de joie d'avance… Vivement la fin de l'année qu'on puisse y jouer !



Crysis...

le futur FPS de CryTek (Far Cry) ne sortira finalement que sur PC. Officiellement c'est parce que les développeurs ne veulent pas s'aventurer hors du monde PC qu'ils connaissent parfaitement. Moi, je suis certain qu'elles sont déjà dépassées ces Xboîtes2 et autres PStruc. Et je suis de mauvaise foi si je veux.



DITO

L'actualité, cette garce, m'empêche de vous faire le coup de l'édito dont je parle dans Et Poke et Peek. Vous ne perdez rien pour attendre, j'aurais bien l'occasion de le caser. Ce mois-ci, parlons du mag. Le sérieux ne tue pas, pas de panique. Primo, les rubriques : pas la peine de nous envoyer des courriers sur la disparition du Quoi de Neuf ou l'absence de Retrogaming ce mois-ci : vu le prix des arbres ces derniers temps, nous faisons au mieux pour remplir ces pages chaque mois, dans les limites imposées par les « réalités économiques », ce truc absolument pas virtuel et forcément pas très fun. Avec l'arrivée de l'E3, nous avons reçu beaucoup plus de jeux que ces derniers mois, et l'actu (cette garce) sera toujours prioritaire sur certaines parties du mag. Au passage, nous nous sommes permis aussi quelques libertés, comme une chronique sur un jeu solo et offline. Après tout, le scénario d'Oblivion méritait bien quelques vannes de plus... Secundo, les trucs ronds et brillants que vous avez trouvés avec votre Joy ne sont PAS des sous-verres. Le DVD est rempli de bonnes choses comme tous les mois, mais la grosse nouveauté c'est surtout le jeu complet et (enfin) une seule édition de Stick. Morrowind permettra à ceux qui ont loupé ce monument de parfaire leur culture ludique. À vous les comparaisons éduquées avec Oblivion dans les dîners mondains. Alors Joy aura son jeu tous les mois ? Pas certain : on se réserve la possibilité de varier les plaisirs, justement en fonction de l'actualité, cette garce.

Caféine

Le meilleur des mondes

Chez Apple, on sait manier l'effet de surprise. La dernière en date a provoqué quelques crises cardiaques chez les MacFans purs et durs : Apple a mis à disposition la version bêta de Boot Camp, un soft gratuit pour installer le plus simplement du monde Windows XP sur les nouveaux Mac à processeurs Intel. Et dire que deux hackers avaient remporté quelques milliers de dollars les jours précédents pour réaliser cet exploit. Mais là, c'est du « made in Apple », la simplicité est au rendez-vous. Ils ont même prévu les changements de la taille de la partition Mac OS X, avec la création d'une autre pour XP, sans destruction de données. Au redémarrage du Mac après installation de l'OS de Billou, un menu graphique permet de choisir Windows XP ou Mac OS X. Il reste encore quelques soucis (version bêta oblige), comme la non-gestion de la webcam sous XP, etc. Apple fournit les drivers Windows, et comme Boot Camp sera une partie officielle de leur prochain OS, tout devrait être géré d'ici là. Voir tourner Half-Life 2 sur iMac ou MacBook Pro de manière totalement fluide en 1440x900 avec tous les détails à fond, ça surprend. Pourtant, ce n'est pas une surprise : la puce embarquée d'ATI (Radeon X1600 Mobility) et le Core Duo sont juste à la hauteur de leur réputation (mais oubliez le Mac Mini pour jouer, merci). L'iMac est du coup officiellement une excellente machine de jeu, design, et au tarif abordable. En offrant la possibilité à leurs clients de profiter de tous les titres et logiciels « sérieux » PC, Apple lève un sérieux frein à l'achat de leurs produits. Bravo à eux, et bienvenue aux joueurs Mac !
http://www.apple.com/macosx/bootcamp/

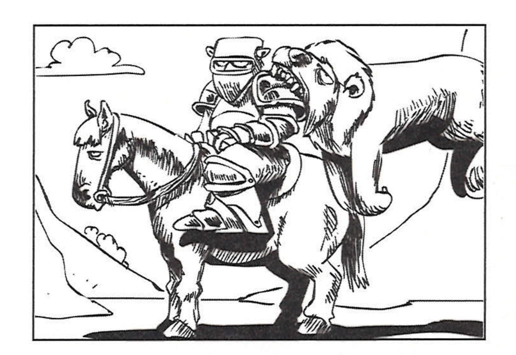


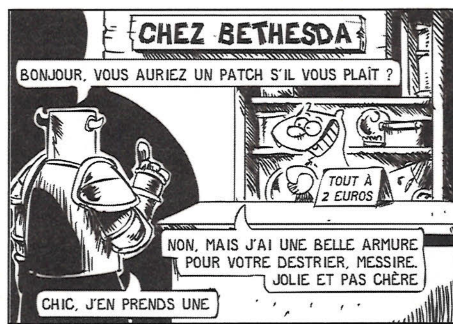
Argent facile

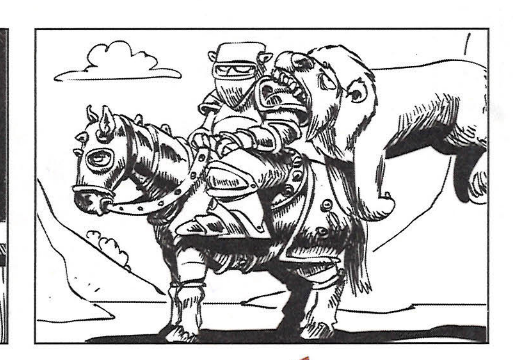
Petit coup de pouce au studio lyonnais Krysalide pour son point & click loufoque intitulé Cassius Pearl. Ça a l'air tout rigolo, complètement débile et ils sont toujours à la recherche d'une boîte intéressée par leur titre. Alors si toi être éditeur, toi foncer sur www.krysalide.fr et éditer chouette jeu pour mettre sousous dans ta popoche.



Oblivion : sortez couverts







Achat compulsif

Hé bé, gros appétit chez Sega pour le moment. Après avoir bouffé récemment The Creative Assembly (Rome : Total War), l'éditeur vient de se payer deux autres développeurs, comme ça, d'un coup de chéquier désinvolte. Pour le premier, il s'agit de Secret Levels, la boîte responsable des portages d'Unreal Tournament sur consoles. Quant au second, ce n'est autre que Sports Interactive dont les célèbres séries « L'Entraîneur » et « Football Manager » (déjà éditées par Sega) devraient vous dire quelque chose. Peut-être qu'avec tout ça, ils vont enfin se décider à flinguer une bonne fois pour toutes le boulet Sonic et arrêter d'en faire des compils discutables dont on n'a même pas envie de vous parler en test ? Oh, ça va, on peut rêver.



Voilà, ça c'est la jaquette du truc. On n'en parlera pas. Merci de votre attention.

Pas de chocolat

Bonne nouvelle pour les amateurs du manchot au gros nez : Rayman revient ! Le projet sera piloté par Michel Ancel (son « papa ») et ce quatrième opus devrait sortir en fin d'année. En tout cas sur consoles, car sur PC, rien n'est encore prévu. Un « oubli » qui confirmerait la rumeur selon laquelle Ubisoft recentrerait sa production sur les boîtes de salon, au détriment de nos PC chéris ? On espère bien que non. Sinon, ça va barder. Montreuil, c'est pas si loin que ça les gars. On peut venir en bande. On est motivés. Et nous, on a des bras.

Bonne note

C'est Jesper Kyd, déjà auteur des bandes-son de Chaos Theory ou de la série des Hitman (parmi des milliards d'autres) qui signera celle de The Chronicles of Spellborn, un zouli MMORPG prévu pour cet été. On peut même en écouter quelques extraits sur le site officiel du jeu (www.tcos.com).

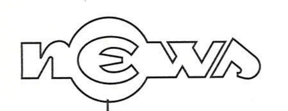
Vive le chou-fleur !

Aaah les elfes… cette beauté, cette grâce et ces grandes oreilles faisant ressembler leurs têtes à d'improbables guidons de moto. À se demander pourquoi des millions de joueurs fantasment là-dessus. Pour leur faire plaisir, 10Tacle Studios Bratislava (en Slovaquie, donc) leur proposera bientôt Elveon, un jeu d'action dans lequel ils pourront incarner un héros embringué dans une sombre histoire entre un roi elfe et le dernier dieu vivant du coin. Votre objectif sera plutôt limpide : devenir vous-même une légende. La routine, quoi. Le titre se présentera sous la forme d'un faux jeu de rôle avec de l'exploration mais surtout de gros combats épiques. Tiens, en parlant d'Epic (oh oh oh, transition), Elveon sera aussi le premier jeu à utiliser le fameux Unreal Engine 3 et devrait donc visuellement tout déchirer. Du moins en théorie, car les premières captures ne permettent pas encore d'en juger. De toute façon, le jeu sera présenté lors de l'E3 (en mai) et on vous dira ce qu'on en pense après y avoir joué. Non parce que vous, vous n'y jouerez pas avant l'été 2007. Chienne de vie.









1+1 = Kqlqsh

...En glandouillant aux toilettes ou en épluchant vos patates, vous vous êtes probablement demandé ce que devenaient les développeurs de l'excellent Oasis (www.oasisgame.com). Ça tombe bien, j'ai justement la réponse : ça va super bien pour Mind Control Software. Leur célèbre jeu de stratégie se retrouvera bientôt sur téléphones portables, adapté par Konami. De plus, ils bossent sur d'autres projets dont un jeu de stratégie pour PSP et un FPS pour PC. Oui oui, un vrai jeu en 3D basé sur l'incontournable Torque Engine (le moteur de Tribes, notamment). Son nom ? Dimenxian (www.dimenxian.com). Son concept ? Apprendre les maths en s'amusant dans un monde futuriste à coups de calculs de coordonnées et autres joyeusetés. On attendra l'été pour savoir si tout cela est une bonne idée. Lorsque j'en ai touché un mot à Atomic, il a tout d'abord ouvert des yeux émerveillés à l'évocation du mot « FPS » pour ensuite disparaître dans un grand nuage de fumée à la troisième syllabe de « mathématique ».

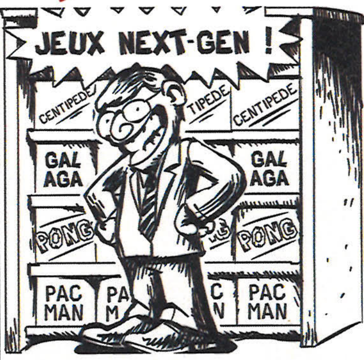
Bon, ben salut



« Profitez-en bien, c'est la dernière. »

Depuis des mois, l'éditeur Cenega nous bombarde de centaines de screenshots de son futur titre action/RPG « The Roots », non sans une certaine fierté. Comme on est des gens professionnels, on les diffuse régulièrement, gaspillant un bon tas de papier, juste pour leur faire plaisir. Et là, qu'est-ce que j'apprends ? Annulé ?! Alors que le jeu devait être présenté à l'E3 ? Pour la deuxième fois ? Vous déconnez, là, les gars. Seule raison invoquée : « problèmes pendant le développement ». Tiens, bizarre cette traduction. Moi j'avais cru lire « désolé, le gameplay c'est trop dur, on n'y arrive pas, pardon ». Allez, souhaitons leur bon courage pour la suite ! Qu'ils se rappellent juste qu'il ne faut pas copier Final Fantasy quand on n'est pas japonais.

Déboussolé



La Xbox 360 cartonne au Japon ! Ah non, pardon, « va bientôt » cartonner, au temps pour moi. C'est en tout cas ce qu'affirme Takashi Sensui, le nouveau boss de la division nippone de Microsoft, récemment embauché pour remettre le navire à flots. Et Takashi a de la suite dans les idées : pour faire oublier l'affront des 3500 unités vendues par semaine, le petit nouveau propose un pack de jeux plus ciblés pour le marché jap. Comme par exemple la version originale du Pac-Man de Namco, jouable via le Xbox Live Arcade ou, encore plus surprenant, le dernier Ghost Recon, avec des bons morceaux de soldats ricains dedans. Pendant ce temps-là, les Français d'Ubisoft annoncent l'arrivée imminente dans les contrées occidentales d'une adaptation de Naruto. C'est officiel : je pige plus rien à la géographie.

Soyez raisonnables

C'était un peu à prévoir, mais il semblerait qu'une nouvelle forme de hobby criminel soit actuellement en plein boom, essentiellement sur la côte ouest des États-Unis : le braquage de « hot spots ». Des bandes organisées sillonneraient les Starbucks du coin, armés de couteaux, pour déposséder les malheureux clients de leurs précieux ordinateurs portables à 2000 euros. Forcément, c'est beaucoup plus facile que de dévaliser un Apple Store et le choix est presque aussi vaste. Certains établissements ont déjà réagi en installant des caméras de surveillance ou en postant à l'entrée un vigile à la mine patibulaire. Les autorités, quant à elles, recommandent carrément de se balader avec son laptop en laisse, voire menotté au poignet, à titre dissuasif. Nous, on vous recommande d'oublier ce joli Macbook Pro qui vous fait de l'œil et d'investir plutôt dans un Tablet PC. Vous connaissez beaucoup de mecs en Lada qui se font car-jacker, vous ?

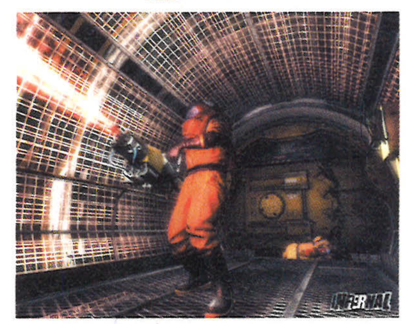


La démo de 2006 FIFA World Cup...

...vient de sortir. Oui, c'est comme FIFA 2006, avec un ou deux trucs dispensables en plus, mais globalement ce sont toujours des mecs qui courent derrière un ballon, et ce n'est toujours pas PES 6.



102 touches



Changement de nom pour « Diabolique : License to Sin » qu'on est désormais prié d'appeler INFERNAL. Oui, en majuscules, merci. Au même moment, on apprend que BioShock est subtilement renommé en Bioshock, avec un petit « s », j'insiste. Après les lettres écrites en chiffres (« Driv3r »), le grand trip du moment chez les créatifs, c'est la touche shift. J'ai hâte qu'ils découvrent la touche DEL et qu'on vous annonce enfin la sortie de Dke Nkm Frvr.

Le jeu gratos du mois





À l'origine simple mod pour Quake 3, Tremulous nous revient dans une jolie version gratuite et capable, ô joie, de fonctionner sans le jeu d'Id Software. Tout cela grâce à la généreuse mise à disposition du code source il y a quelques mois. Pour ceux qui ne connaîtraient pas la bête, Tremulous propose un subtil mélange de FPS et de stratégie, les joueurs ayant la possibilité d'y incarner des humains ou des aliens. On peut évidemment se tailler en pièce à coup de rail-gun mais aussi créer des structures (tourelles de défense, bornes de récupération d'énergie) pour renforcer l'aspect tactique de la chose. Ça rappelle un peu Natural Selection dans l'esprit, et le plus beau dans l'histoire c'est que vous pourrez modifier tout le contenu si ça vous chante, puisque le jeu est sous licence GPL. Et j'ai bien dit « vous », parce que moi, je rame déjà pour empiler des cubes de couleur, alors la programmation, n'en parlons même pas.

www.tremulous.net



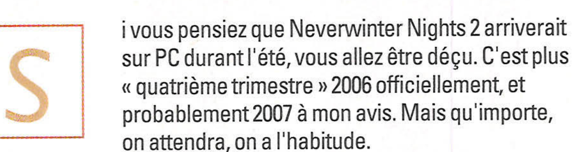
Peter le farceur

Le mois dernier, on s'inquiétait un peu de l'avenir de Lionhead, le studio de notre ami Peter Molyneux. Il faut dire qu'avec les ventes décevantes de Black & White 2 et de Movies, le développeur n'en menait pas large. On avait déjà eu vent d'une restructuration interne et les rumeurs de rachat n'avaient pas trop tardé à suivre. Un nom revenait sans cesse : Ubisoft. L'éditeur français semblait en effet très intéressé par cette acquisition. Finalement, pas de bol pour les Français, c'est le géant Microsoft qui les a grillés. Concrètement, ça ne devrait pas changer grand-chose pour nous, joueurs. Par contre, les employés de Lionhead vont enfin pouvoir respirer un grand coup, ce rachat ne devrait a priori entraîner aucun licenciement. Du coup, les seuls qui râlent, ce sont les gens d'Ubisoft. On aurait même entendu les pontes de la société geindre dans les couloirs « mais Peeeteeeeeeeer, tu nous avais promiiis ». Je n'aurai qu'une chose à leur dire : bienvenue au club.



>Genre : Jeu de rôle de table sur PC
>Éditeur : Atari
>Développeur : Obsidian Entertainment/États-Unis
>Sortie : Fin 2006

NEVERWINTER NIGHTS 2



Si vous pensiez que Neverwinter Nights 2 arriverait sur PC durant l'été, vous allez être déçu. C'est plus « quatrième trimestre » 2006 officiellement, et probablement 2007 à mon avis. Mais qu'importe, on attendra, on a l'habitude.
Quelques mois après la présentation du GoPlay2 et le départ d'Obsidian du Lead Designer Ferret Baudoin, c'est le patron lui-même, Feargus Urqhart, qui est venu nous présenter l'avancement de son jeu. Ouaip, j'ai rencontré une des têtes derrière Fallout 1&2, Planescape : Torment, Baldur's Gate... À part quelques croustillantes anecdotes sur le développement de ces titres et des paroles rassurantes sur la succession de Baudoin par J.E. Sawyer (Icewind Dale 1&2), on a quand même discuté de NWN2. Ben... le jeu avance.

Pas de moteur physique dans NWN2, et pour une bonne raison : « Franchement, ça sert à rien ».

Ça bosse, ça bosse

Le problème c'est qu'il n'y a pas grand-chose de nouveau à dire ! On connaît tous le gameplay, qui est une transposition aussi fidèle que possible des règles Donjons&Dragons 3.5. Les mécanismes

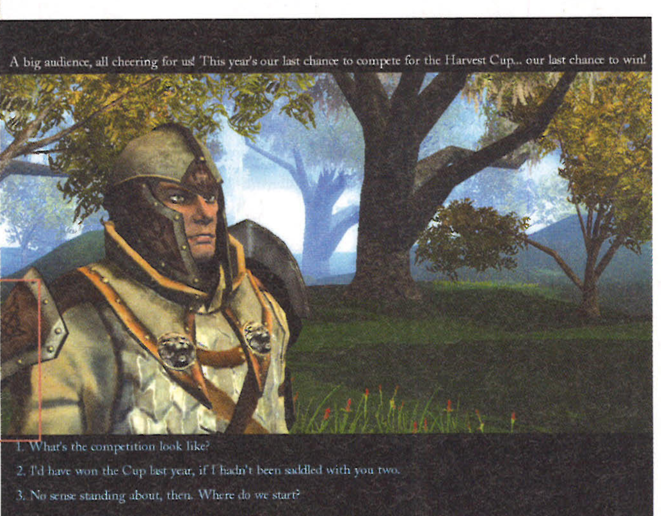


seront quasiment les mêmes que pour le premier titre de la série. Cependant, on notera des améliorations bienvenues, dans la gestion des compagnons par exemple : on les contrôlera totalement. Le groupe se limitera à quatre personnages au total, dont on utilisera ainsi les talents pleinement et précisément (en combat notamment). C'est quand même mieux que de se traîner des autistes débiles qui ruinent toutes tentatives de tactique et s'amusent à sauter à pieds joints dans le premier piège venu (et pourtant détecté) ! Obsidian a aussi implémenté un plus grand choix de races et de sous-races, et les compétences devraient bien s'étoffer du côté de l'artisanat. Pour le fun, on aura même droit à une liste de petits backgrounds pour personnaliser son héros. Aucune révolution néanmoins : pas d'escalade, de nage, etc. Tant pis.

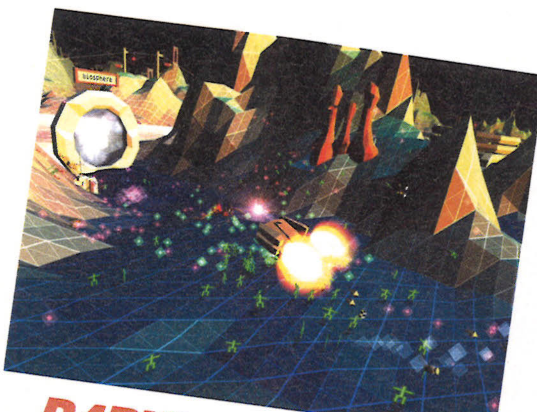
Enfin un vrai RPG ?

Quand on voit que les fans de NWN1 ne demandent finalement pas grand-chose si ce n'est d'avoir des plafonds dans les maisons et les donjons, on se dit que ce RPG était tout de même une sacrée réussite. Sauf la première campagne solo, bien sûr. Obsidian promet de faire mieux, évidemment. Un scénar qui entraîne le joueur, mais qui le laisse explorer, et offre même un quartier général sous la forme d'une forteresse qu'il vous faudra mériter. Ça devrait être pas mal du tout ! Connaissant Obsidian, l'histoire se montrera probablement à la hauteur. Mais on n'a pu voir que la zone de départ pour l'instant : un petit village marécageux où se déroule un tournoi qui fera office de tutorial. Il y a encore du boulot, mais une chose est sûre, même dans un an, NWN 2 sera beau et techniquement très agréable. Surtout, les moddeurs seront aux anges : le toolset s'annonce vraiment, vraiment impeccable. Certainement le jeu en lequel j'ai le plus foi en ce moment !

Fumble



Les dialogues se présenteront sous diverses formes. Les plus importants auront ce style cinématique.



D4RW1N14 2006 World Cup Edition

Lors de la très récente édition de l'Independent Games Festival, dont on vous rabâche tous les mois les oreilles (enfin, les yeux, techniquement), c'est notre chouchou Darwinia qui a raflé le gros lot ! Avec trois prix à leur actif, dont le prestigieux « Seumas Mac Nally Grand Prize » (doté de 20 000 dollars tout de même), le titre d'Introversion Software (www.introversion.co.uk) a une fois de plus décroché la timbale. Du coup, les éditeurs leur font les yeux doux et après un deal passé avec Cinemaware, on devrait bientôt voir débarquer le titre en magasin, dans une belle boîboîte en carton. En tout cas, aux États-Unis, rien n'étant encore prévu sur le Vieux Continent. Tout cela contredit un peu le « we didn't take money from publishers because we didn't want publishers to fuck with our game. », asséné il y a quelques semaines encore par le chef de projet (en substance : « on ne voulait pas de l'argent des éditeurs parce qu'on ne voulait pas que les éditeurs merdent notre jeu »). En même temps, vu que le titre est fini depuis belle lurette, ils doivent se dire qu'il ne peut plus rien lui arriver. C'est naïf un développeur indépendant, tout de même.

Bonne nouvelle...

...pour les joueurs d'Oblivion munis d'une carte ATI. Le combo anti-aliasing et HDR n'est désormais plus mystérieusement réservé aux seuls détenteurs d'une Xboîte 360, grâce aux nouveaux drivers du constructeur canadien. Allez, rangez-moi vite cette console dans le rayon.



« Ah ben c'est quand même bien plus beau comme ça. »



Le petit oiseau va sortir

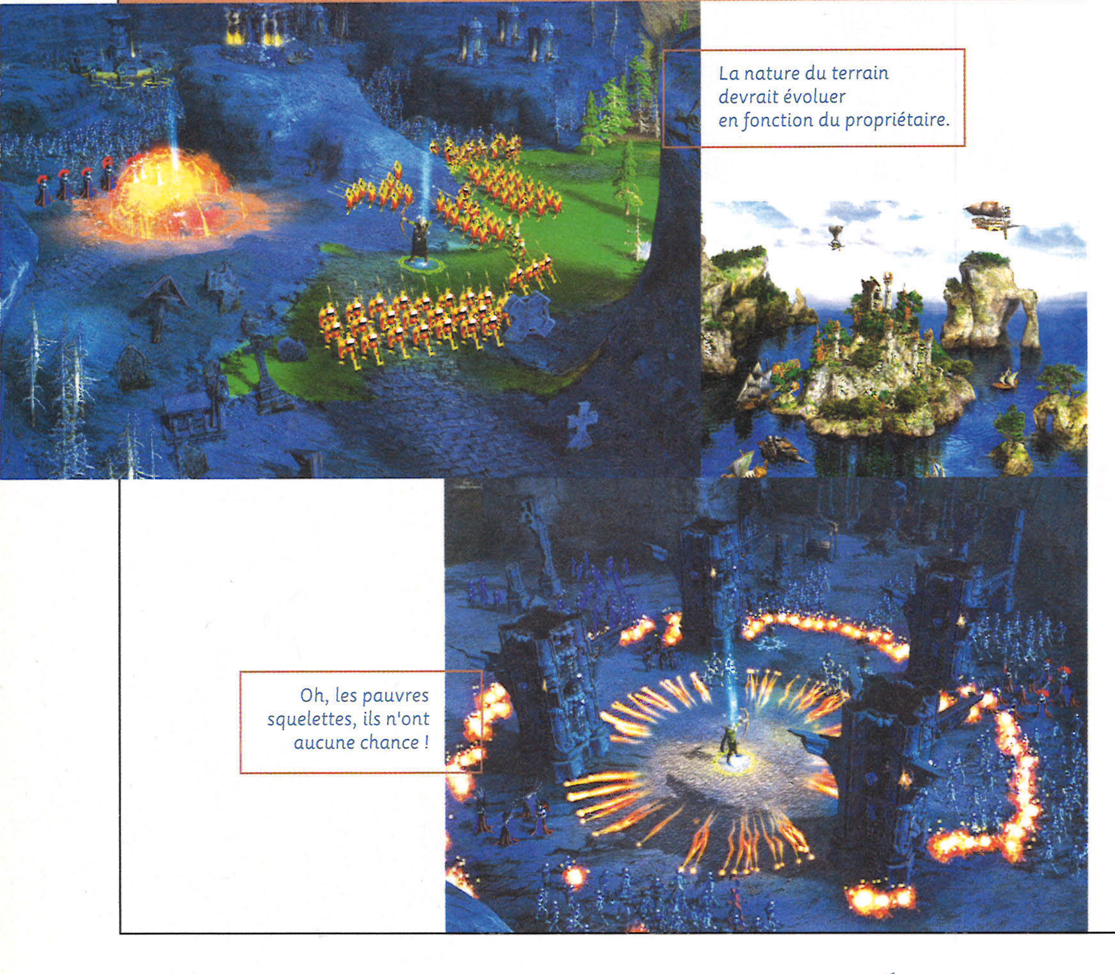
Histoire de fêter dignement la sortie d'Outrun 2006 Coast 2 Coast, Sega se fend d'un concours bien débile comme on les aime. L'idée est super simple : à quoi ressemblerait votre tronche si vous la passiez par la fenêtre d'une Ferrari propulsée à 300 à l'heure ? Oui, à une grosse pizza, au cas où un camion viendrait à croiser votre route, mais sinon ? À vous de jouer en proposant la photo la plus débile possible. C'est un peu le but. Pour vous motiver, Sega vous propose de gagner rien de moins que la borne d'arcade de son sympathique jeu de ouature. Si par malheur, vous n'avez pas d'appareil photo sous la main, il vous suffit de prendre l'autoroute à contresens et de bien veiller à dépasser le 120. Normalement, des mecs en moto devraient se charger de prendre le cliché pour vous. (www.outrun2006.com/faceracer)



Des Nains, des Elfes... Ça me rappelle un truc.

>Genre : STR vs RPG
>Éditeur : Focus Home Interactive
>Développeur : GSC Gameworld/Ukraine
>Sortie prévue : Septembre 2006

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES



La nature du terrain devrait évoluer en fonction du propriétaire.

Oh, les pauvres squelettes, ils n'ont aucune chance !

Vous avez sans doute déjà entendu parler de l'Atlantide, du Continent Perdu de Mu, de la Lémurie ou de l'Hyperborée... On raconte qu'il y a fort longtemps, les civilisations mythiques habitant ces contrées disparues auraient dominé notre planète. Bien sûr c'était des années avant l'invention du polaroïd, et c'est pourquoi nous n'en avons conservé aucune preuve, mais ces théories ont un certain succès chez les archéologues les plus portés sur le pastis. Tout ça, c'est de la foutaise. En réalité les vrais héros de notre lointain passé légendaire, c'étaient les Elfes. Ainsi que leurs ennemis héréditaires, les Morts-Vivants. Et puis aussi peut-être les Schtroumpfs et les Scientologues, mais ça j'en suis moins sûr. Développé par GSC Gameworld, le studio ukrainien à qui l'on doit Cossacks et peut-être un jour S.T.A.L.K.E.R., Heroes of Annihilated Empires sera un jeu de stratégie temps réel consacré aux guerres qui secouaient ces royaumes oubliés, aux temps où magiciens et dragons façonnaient le monde.

La toute première guerre mondiale

Mélange de sprites 2D et de modèles 3D, le moteur graphique ressemble au premier abord à celui que GSC utilisait déjà dans Cossacks 2 et Alexandre. Pourtant, il s'agit maintenant d'un véritable moteur 3D, avec zoom et changements d'angle. Il sera même possible de placer une caméra de poursuite immédiatement derrière une unité, par exemple pour suivre les évolutions aériennes d'un reptile cracheur de feu.
Ce nouveau moteur permet donc d'espérer qu'HoAE ne souffrira pas des faiblesses techniques de ses prédécesseurs. D'un point de vue artistique, le moins que l'on puisse dire c'est que ça ressemble plus que beaucoup au Seigneur des Anneaux... Comme référence, il y a pire.
Si le gameplay quant à lui paraît proche de celui d'un STR tout à fait classique (gestion de ressources, construction de bâtiments, bataillons de petits bonhommes qui s'étripent), HoAE comportera aussi toute une flopée de héros qu'on développera à la manière d'un RPG. On trouvera ainsi un archer elfe, que nous surnommerons au hasard Legolas, qui pourra accomplir des quêtes secondaires pour s'acheter un arc magique, ou gagner des niveaux d'expérience pour acquérir de nouvelles compétences. Capable de déchaîner des blizzards, tornades et autres attaques à aire d'effet, notre super-héros pourrait préférer apprendre des sorts de soin (la santé par les plantes), ou des invocations d'Hommes-Arbres géants qui fracassent bien la tronche.
L'interaction entre le wargame pur et dur et les unités fantastiques pouvant donner de bonnes surprises, on attend la première bêta avec intérêt, pour pouvoir essayer tout ça nous même.
Si tout se passe bien, GSC prévoit qu'HoAE sera le premier volet d'une trilogie et ils rêvent même d'adapter leur univers aux consoles et aux jeux online. On ne peut que leur souhaiter bonne chance...

Atomic


HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC®
LE MEILLEUR DE LA STRATÉGIE.
LA RÉFÉRENCE DE L'HEROIC-FANTASY.
Heroes of Might and Magic® V marque le début d'une nouvelle ère pour les jeux de stratégie.
Plongez au cœur de l'univers médiéval fantastique de la série fondatrice du genre et découvrez de splendides graphismes en 3D, des combats stratégiques inégalés, des aspects jeu de rôle accrocheurs et des modes multijoueur innovants.
www.mightandmagic.com
- MAI 2006 -
12+
www.pegi.info
PC DVD ROM
soleil
ENTREZ DANS LA SUPRÊME DIMENSION
www.soleil-lesite.com
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Nival Interactive.
POINT OF VIEW
NIVAL INTERACTIVE
UBISOFT

Wouhou, allons chasser du lapin !



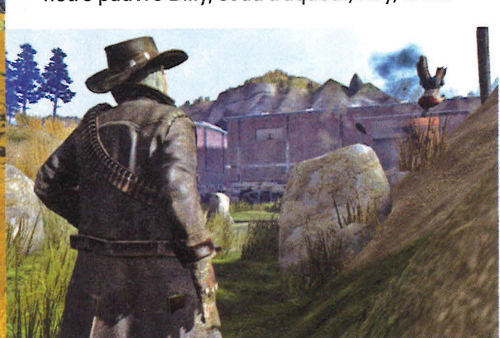
>Genre : Western schizophrène
>Éditeur : Focus Home Interactive
>Développeur : Techland/Pologne
>Sortie : Septembre 2006

CALL OF JUAREZ

Billy est un jeune garçon un peu rebelle qui passe son temps à encaisser les engueulades de ses parents. Et un jour, il craque, prend toutes ses petites affaires et se casse. Après deux années d'errance, il se décide finalement à rentrer au bercail parce qu'il a de la lessive à faire. Et là, c'est le drame : des coups de feu retentissent, alertent son oncle Ray qui découvre notre pauvre Billy sur les lieux du crime, un fouet ensanglanté à la main. Sur le mur, un message énigmatique : « Call of Juarez ». Forcément, tout le monde le pense coupable alors que le pauvre bougre essayait juste de faire un peu la promo du nouveau FPS « westernien » des Polonais de Techland.

Ou quelque chose du genre

Bon, O.K., je pipeaute un peu sur la fin là, mais en gros, c'est ça. Inspiré des grands classiques du western, Call of Juarez offre l'originalité de placer le joueur à la fois dans la peau du fugitif, notre pauvre Billy, et du traqueur, Ray, le soi-



disant pasteur un peu psychopathe sur les bords, qui cherche à venger la mort de son frère. Chacun de ces deux personnages offrira un type de gameplay sensiblement différent : si Billy préférera manier son légendaire fouet (pour faire schlac-schlac sur les fesses des méchants mais aussi pour grimper aux arbres), Ray ne jurera que par la violence, la poudre et sa précieuse bible. Cette dernière lui permettra « d'hypnotiser » un bref instant ses adversaires en leur débitant moult laïus ésotériques.

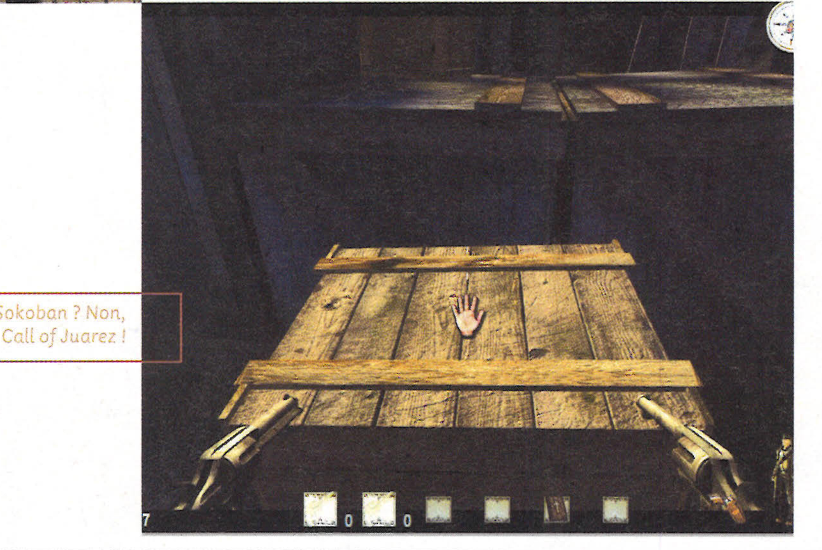
Dieu plus fort que le GHB

Comme tout bon western qui se respecte, Call of Juarez comportera aussi certaines séquences à cheval, pour faire tagada dans les champs et chasser des lapins à l'arc. Ne riez pas, c'est vraiment dans le jeu. Bien entendu, le titre disposera aussi d'un moteur physique qui ne sera pas juste là pour faire joli. On pourra par exemple empiler des caisses pour grimper vers des hauteurs inaccessibles, ou se barricader derrière des barils. Vides, de préférence, si vous y laissez la poudre, je ne réponds plus de rien. Leurs algorithmes de propagation du feu sont plutôt bien rodés et si vous ne voulez pas vous retrouver avec le poil roussi, il faudra faire gaffe. On a déjà eu l'occasion de se faire la main sur deux niveaux complets et franchement, pour le moment, ça part plutôt pas mal. Sombre, très violent et a priori varié, Call of Juarez pèchait encore par une I.A. un peu déficiente et quelques petits bugs techniques. On attendra également de voir tourner le mode multi, qu'on nous annonce comme le « Counter Strike du Far West », avant de commencer à émettre le moindre jugement. Si ces petites imperfections sont rectifiées à temps et que le level design suit, le jeu pourrait même nous faire oublier la débandade « cowboyesque » qu'était le pénible Gun.

Faskil



Aïe, ça pique.



Sokoban ? Non, Call of Juarez !

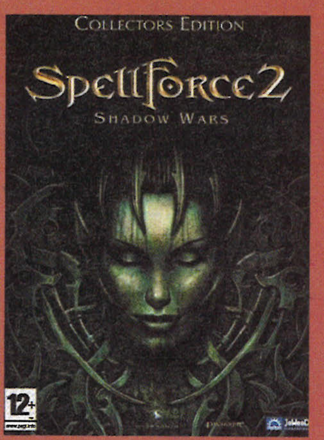
Grands touristes



Décidément, on n'arrête plus les Suédois de Simbin (www.simbin.com). Après nous avoir émerveillé avec GTR et GT Legends, les génies scandinaves devraient bientôt réitérer l'exploit avec le très attendu GTR 2. Histoire d'en rajouter une bonne couche, ils viennent de claquer leurs jolis euros dans un investissement à long terme : rien de moins qu'une licence du championnat FIA GT valable jusqu'en 2012. Une bonne manière d'assurer l'avenir en sortant une pelletée de titres basés sur les courses de grand tourisme. Et comme si ça ne suffisait pas, les développeurs se sont également payés une licence WTCC (World Touring Car Championship) portant sur les championnats de 2005 à 2008 afin de proposer un nouveau titre prévu pour on-ne-sait-pas-quand. En clair : les prochains mois s'annoncent studieux chez Simbim. Et encore, il leur manque le karting, le DTM, le Champ Car, la Formule 1 et le Championnat du monde des rallyes. Feignasses.

Une bonne affaire

Si vous n'avez pas encore craqué sur Spellforce 2 (testé dans ce numéro), attendez deux minutes et lisez ce qui suit avant de faire n'importe quoi avec vos sous. Le jeu se décline en effet en deux versions, une toute simple et une jolie « collector » vendue aux alentours de 70 euros. Ah oui, quand même. Bon, cela dit, cette dernière devrait ravir les plus exigeants en proposant une foultitude de trucs et de machins. Comme du contenu supplémentaire (armes et équipement), la bande originale du jeu sur CD, un jeu de cartes « officiel » pour jouer avec un pote, une fiche d'arborescence des compétences, une belle carte du monde (en tissu, pratique pour les gros rhumes) et douze cartes postales. Sans oublier une fort jolie boussole en métal, probablement placée là par les roublards du marketing pour que, comme eux, vous ne perdiez jamais le nord.



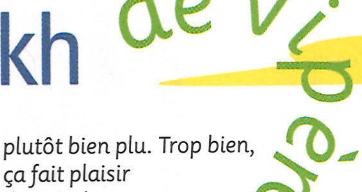


www.supremecommander.com...

...n'est pas un nouveau service web pour commander des pizzas, mais le site officiel du futur meilleur jeu de stratégie de l'histoire de l'humanité. Au menu : plein d'infos, des fonds d'écran et un forum pour taper la discut'.



L'Ankh de vipère



Forts d'un petit succès amplement mérité, les développeurs teutons de Deck 13 s'attellent déjà à la réalisation d'une suite au très sympathique Ankh, jeu d'aventure old school qui nous avait plutôt bien plu. Trop bien, ça fait plaisir de voir des gens continuer à croire à ce type de jeu. Le prochain épisode s'appellera « Ankh : Heart of Osiris », et mon petit doigt me dit que l'aventure prendra à nouveau place en Égypte. Il est intelligent mon petit doigt. D'ailleurs, il me signale aussi une sortie prévue pour la fin de l'année mais uniquement dans la langue de Michael Schumacher. Il faudra donc attendre quelques mois de plus pour une version compréhensible ou se mettre dès aujourd'hui à la Formule 1.

Hips! Hips! Hips! Hips! Hips!

Phrase à la con

Lundi 10 avril 2006 - 19h57

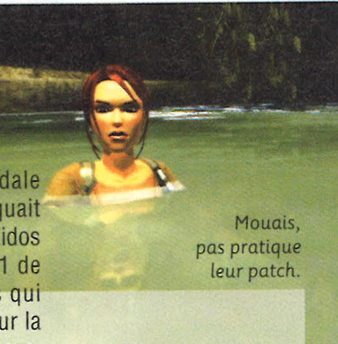
Yavin : « Vivement qu'on invente Internet offline. »

La ferme célébrités

En fuite depuis une bonne quarantaine d'années, l'über big boss de la mafia sicilienne s'est finalement fait boucler par la police italienne. Bernardo Provenzano n'était pourtant pas parti bien loin puisqu'il orbitait autour de la petite ville de Corleone lors de son arrestation. Oui, oui, Corleone, le bled qui a donné son nom au « Parrain » de Francis Ford Coppola. Le bonhomme se planquait dans une petite ferme depuis un bon moment et personne ne s'en était jamais aperçu. Un peu comme Yvan Colonna en Corse il y a quelque temps. Bon ben la voilà la solution : il suffit de fouiller toutes les granges du coin pour débusquer tous les grands criminels qui se sont mystérieusement volatilisés dans la nature. Et comme ça, on finira enfin par mettre la main sur l'assassin de JFK ou la mère de John Romero.

MAIS NON, MOMAN, PUISQUE JE TE DIS QU'ILS DÉCONNAIENT. ILS SONT COMME ÇA, CHEZ JOYSTICK

Nip tuck



Mouais, pas pratique leur patch.

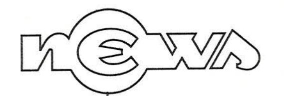
Pour s'éviter les affres d'un scandale à la Hot Coffee (le patch qui débloquait des scènes de « saiske » dans GTA), Eidos vient de virer (via la mise à jour 1.1 de Tomb Raider Legend) les textures qui permettaient de révéler au grand jour la voluptueuse poitrine de la belle Lara. Toujours rien par contre pour greffer un cerveau aux PNJ de Commandos Strike Force.

Vaches à lait



Si vous avez craqué pour Oblivion, vous n'êtes pas sans savoir qu'une petite tourmente agite en ce moment même la communauté des fans du dernier bébé de Bethesda. En cause, le fameux « contenu additionnel » proposé par la société américaine pour la modique somme de deux dollars. Jusque-là, on pourrait penser qu'il s'agit d'une bonne idée : après tout, il n'y a pas de raison qu'ils passent leurs journées de taf à bidouiller des trucs pour zéro gold. Là où le bât blesse, c'est que le premier de ces « mini-add-on » n'offre finalement rien d'intéressant : à peine une vulgaire armure pour votre canasson qui s'avère à l'usage totalement inutile. « Oui, mais on peaufine le système là », s'excusent les développeurs. Super, en attendant, le joueur paie. Pour se faire pardonner, ils proposent déjà un deuxième bonus, qui offrira, lui, une nouvelle quête et des endroits inédits à visiter (The Orrery et la Wizard's Tower). Dans la foulée, ils annoncent également la disponibilité d'un patch, en version bêta pour les joueurs PC. Oui, vous avez bien lu : un patch bêta. Insérez ici un soupir d'agacement. Pendant ce temps-là, la communauté s'active et rivalise d'ingéniosité pour proposer des mods d'un intérêt souvent supérieur (sur www.oblivionsource.com notamment). Bon, O.K., tous ne sont pas rigoureusement indispensables, comme par exemple celui qui permet de jouer avec un personnage féminin entièrement nu. Mais bon, au moins c'est gratuit.





Bonez : Tum of Fulaoes *Un chapeau, une veste en cuir… Ça me rappelle un truc…*



DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

C'est bien connu, le monde du jeu vidéo est truffé de requins. Mais ce n'est pas une raison pour délaisser la bonne vieille poiscaille. Et Fish Tycoon (www.ldw.com) est là pour ça. Il s'agit d'un joli simulateur d'aquarium dont l'intérêt pourrait laisser perplexe si le titre n'était pas si bien foutu. Non seulement c'est crédible grâce à de jolies animations, mais en plus c'est complet. On doit nourrir ses poissons, gérer leur évolution en s'occupant des naissances et on peut même chialer comme une madeleine quand certains passent l'arme à gauche. Enfin, ça, c'est si on est vraiment très sensible. Mais la force de ce tamagotchi aquatique se situe bien du côté crédible de la chose. Lorsque le jeu est coupé, les petits poissons continuent à vivre leur vie et il ne faudra pas oublier de vérifier de temps en temps l'état de l'aquarium. Essentiel pour ne pas se retrouver face à un vaste cimetière. Et quand on en a marre de ces fish sticks en devenir, on peut toujours aller faire le con sur deux roues avec Motorama (www.motoramagame.com).
Ici, on aura à affronter un tas d'épreuves dans un univers en 2D. Effectuer des loopings, des figures abracadabrantes ou des sauts de l'ange au-dessus de bagnoles empilées, voilà, en résumé, ce propose le jeu. Tout l'intérêt venant du moteur physique génial et nécessitant un petit temps d'adaptation. Vachement rigolo.

SAINTES CROISADES

Si vous suivez la rubrique depuis plusieurs mois, vous devriez vous souvenir de Flatspace, un jeu d'exploration spatiale très sympa, mais dont le déroulement s'avérait parfois un peu hardcore. C'est complètement corrigé dans Flatspace 2 (www.cornutopia.co.uk) puisqu'on est désormais guidé dès le départ et qu'on ne passe plus six plombes à chercher quoi faire de ce foutu vaisseau. Ceci dit, le principe reste identique : missions commerciales à accomplir, cargaisons à livrer et escarmouches spatiales sont au programme de ce deuxième volet très réussi.
La démo jouable permettra à ceux qui avaient lâché le premier opus par désespoir de s'y remettre. Ils auraient tort de s'en priver tant ce jeu se montre scandaleusement addictif. C'est d'ailleurs presque une honte à l'heure de la 3D, des shaders 3.0 et du HDR, mais ça nous rappelle aussi que c'est ça, un jeu vidéo. Ce qui n'empêche pourtant pas la réalisation de jolies choses, comme le prouve Bonez : Tomb of Fulaos (www.bonez-adventures.com). Dans cet excellent jeu d'aventure/action, on incarnera une sorte d'apprenti Indiana Jones dont la passion est de parcourir de vieilles ruines avec l'espoir de se faire agresser par tous les malotrus du coin (chauves-souris, zombies…). Une vraie aventure mixant habilement la plate-forme et les énigmes. Pour ne rien gâcher, les graphismes sont vraiment chouettes avec une patte assez crade et qui nous change un peu des univers lumineux rappelant parfois les Champs-Elysées un soir de Noël.

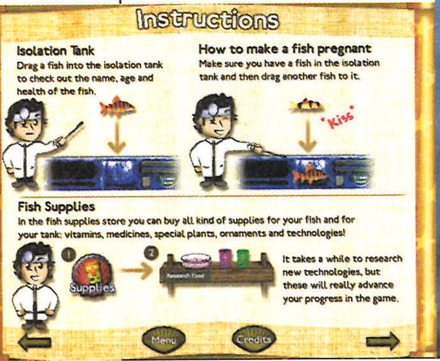
YAVIN



Motorama
Pin-pon, pin-pon, vous êtes mal garés, les gars !

Flatspace 2
On peut acheter des tas de vaisseaux plus performants.

Fish Tycoon
Pas de panique, tout est expliqué.



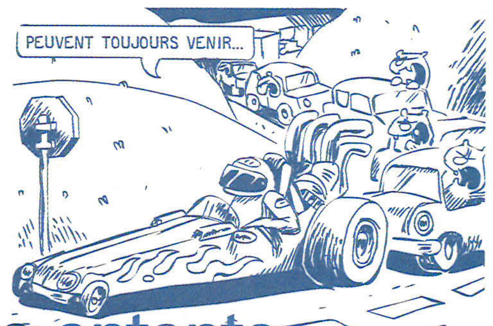
Flatspace 2
Du fog londonien dans l'espace ? Ces Anglais sont vraiment partout.





Attention ça se complique

Le jeu officiel tiré du film (lui-même tiré du livre) Da Vinci Code sortira finalement bien sur PC. La sortie est prévue chez 2K Games, à peu près en même temps que le film (tiré du livre, suivez quoi) de Ron Howard, mais aussi au même moment que le The Secret of Da Vinci de Nobilis (qui lui, n'a rien à voir avec le film tiré du livre). Je la refais ou c'est clair pour tout le monde ?



Mauvaise entente

Excédé par le conducteur qui le précédait, bloqué à un stop pendant d'interminables minutes, un jeune automobiliste de Rouen est sorti furieux de sa bagnole et s'est jeté sur l'autre pour lui bouffer l'oreille. Comme ça, paf, un coup de dent et le pauvre type s'est retrouvé amputé d'une de ses précieuses esgourdes. Myke Tyson, apprenant la nouvelle, s'est dit ravi de savoir que son fan club était encore actif.

Y'a comme un os



Le deuxième épisode des aventures de la famille Bone, « The Great Cow Race » développé par Telltale (les anciens de LucasArts) vient de sortir et on peut l'acheter en ligne sur leur site (www.telltalegames.com). Même si ce nouvel opus marque une très nette progression par rapport à son prédécesseur tout en conservant une ambiance loufoque et des personnages attachants, il souffre malheureusement toujours des mêmes défauts : humour parfois un peu trop lisse (ah qu'il est loin le temps des DOTT) et surtout, durée de vie extrêmement courte (environ 4 heures). Alors, bon, O.K., ça ne coûte que 12,99 dollars. Mais je serais vous, j'attendrais qu'ils aient terminé TOUS les épisodes, histoire d'acheter la compilation (qu'ils ne manqueront pas de nous sortir) et d'avoir un vrai jeu consistant à vous mettre sous la dent. Parce que là, j'ai beau avoir beaucoup de sympathie pour eux, ça reste un peu léger...

Ubig boss



L'ancien grand patron d'Ubisoft Canada, Martin Tremblay, ayant quitté son poste au début du mois, c'est Yannis Mallat qui le remplace au pied levé. Si ce nom ne vous dit absolument rien, sachez que le bonhomme n'est autre que le producteur de titres intimistes comme Prince of Persia : Les Sables du Temps ou L'Âme du Guerrier. Et il lui en faudra une d'âme de guerrier pour gérer une boîte passée en quelques années d'une petite centaine d'employés à plus de mille. D'un autre côté, les jeux, c'est son métier depuis un moment et ses premières phrases en tant que dirigeant comportaient les mots « innovation », « créativité » et même « bonjour ». On attend de voir si ça se concrétisera dans les faits et surtout s'il parviendra à remettre la franchise Rainbow Six à un niveau acceptable. Non parce que ça fait tout de même trois ans qu'ils la flinguent à l'obus de mortier. Et ça commence à bien faire.

Hellgate London...

s'enrichit d'une nouvelle classe de personnage : le Cabaliste. « Les fans nous demandaient depuis un moment une classe focalisée sur les sorts, c'est fait. ». Bien, maintenant, les fans vous demandent de le sortir, votre jeu. O.K. ?





Titan Quest

Titan Quest

par Nedd

athènes, 10 h 30. Le représentant-presse de THQ est très inquiet, car nous avons perdu Brian Sullivan d'Iron Lore. Il devait nous présenter son hack'n slash, mais il est parti en courant dans les ruines, complètement excité. On ne l'a plus revu depuis. Qui va nous montrer Titan's Quest ? 14 h : on retrouvé Brian, il est habillé d'une toge et marmonne des trucs incompréhensibles. On dirait du grec ancien. 18 h : Brian a remis son short, tout va mieux, on est paré pour la présentation. Comme je vous le racontais le mois dernier, Titan Quest veut être le premier digne successeur de Diablo II. Pas de langue de bois chez Sullivan là-dessus, il avoue s'être très largement inspiré du hit de Blizzard. Je refais le topo pour ceux qui auraient raté un épisode : les Titans se sont échappés de leur prison et ont levé des armées pour ravager les grandes civilisations antiques.
Les dieux font leurs feignasses et c'est à vous, jeune héros, qu'il revient de remettre un peu d'ordre. Depuis votre Grèce natale, vous vous mettrez en chasse des gros méchants en suivant leur trace jusqu'en Égypte, en Chine et dans une quatrième zone encore secrète.
La version testée à Athènes avait un peu évolué par rapport à celle vue précédemment. Ils n'ont évidemment pas changé le moteur et on garde donc les jolis graphismes détaillés. Par contre, exit la caméra libre. Je n'étais visiblement pas censé avoir pu tourner à volonté le mois dernier puisque cette possibilité n'a jamais été prévue. On pourra bien zoomer et dézoomer tant qu'on veut, mais l'angle restera fixe. C'est un peu dommage pour le plaisir visuel, mais ça ne pénalise pas vraiment le confort de jeu. Les effets de transparence sont bien gérés et on a rarement un mur ou un élément de décor qui bouche la vue.



Les copains arrivent en contrebas, les effets de perspective cartonnent sur la Grande Muraille.

Parfois les Américains me désespèrent. Prenez Brian Sullivan : le papa d'Age of Empires, grand fan d'histoire antique et de mythologie, n'avait jamais mis les pieds en Grèce avant ce voyage de presse pour Titan Quest. On a beau être un bon créatif et gagner beaucoup de sous, difficile de sortir de son Texas natal.



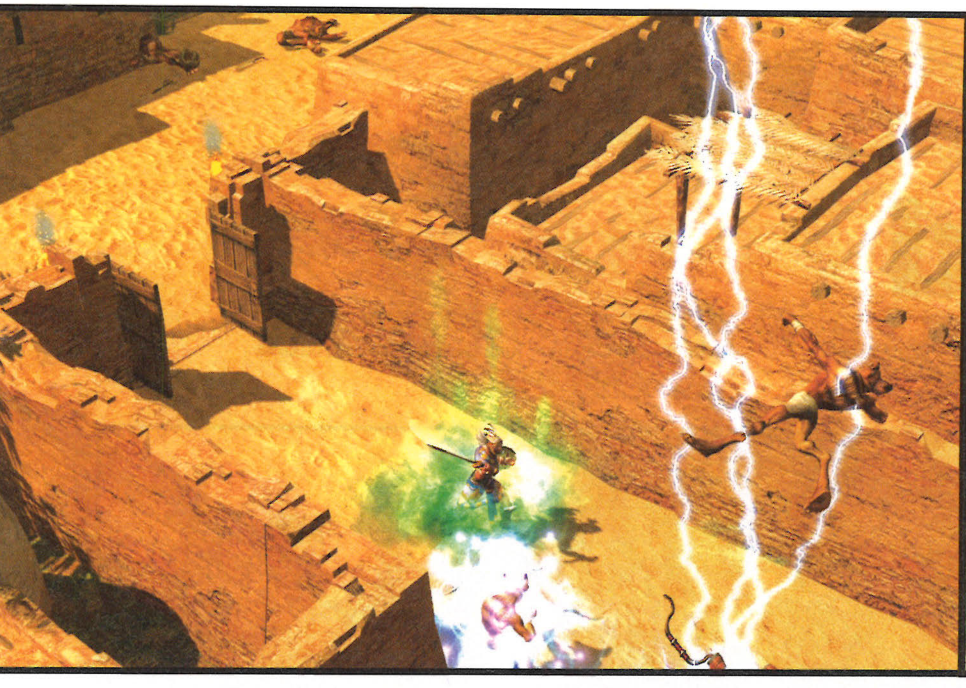
L'aura du nécromant, c'est classe, mais ça ne sert à rien contre ces squelettes.

Quoi, faut réfléchir avant de bourriner !?

bonne nouvelle, l'équilibrage semble se faire peu à peu. J'ai refait à peu près le même personnage pour pouvoir comparer et le défi proposé est nettement plus relevé. Autant je m'étais baladé le mois dernier, autant là, la tactique « je fonce dans le tas » était synonyme de suicide. Ça reste bien bourrin, attention, mais c'est plus tendu, avec une I.A. pas trop conne et quelques petits détails intéressants.
Mon nécromant invulnérable s'est trouvé fort dépourvu quand il a essayé de pomper la vie des squelettes.
« Humpf, pourquoi j'ai mouru ? » « Parce que je suis déjà mort et que tu peux pas me drainer imbécile ».
Pas de recette unique pour tuer les mobs donc, ils ont tous leurs résistances spéciales et leurs points faibles.
Les deux sets d'équipement dévoilent leur importance et ça brise un peu la monotonie inhérente à ce type de jeu.
Il faudra bien les penser et jongler régulièrement entre les deux.

« Respec » à gogo

on retrouve la volonté de diversifier le gameplay dans le système de « mastery ». Le personnage peut avancer dans deux des huit voies disponibles. Ce ne sont pas tout à fait des classes, même si cela y ressemble. On ne choisit pas un archétype genre voleur ou mage, mais deux spécialités proposant chacune vingt pouvoirs. À chaque niveau, on gagne des points à dépenser dans les deux arbres. On ne peut pas tout avoir, il faut faire des choix.



Certains coups projettent en l'air les ennemis qui vous arrivent en pleine face dans l'écran.



Sullivan est d'ailleurs très fier de son système de « compétence évolutive ». Les premières compétences ne deviennent pas inutiles au fil du jeu. Au contraire, on peut les faire évoluer. Obtenir de nouveaux sorts ou booster ceux qu'on a déjà, c'est le dilemme à chaque level up. Mais, et c'est là que le Brian se trouve super cool, on peut tout remettre à zéro chez un NPC, moyennant une petite bourse d'or. Si votre perso orienté magie du feu vous saoule, pas la peine d'en monter un autre. Le « respec total » est possible et en deux minutes vous pourrez le transformer en gros bourrin corps à corps. Vous pourrez faire la manip autant de fois que cela vous amusera et tant que vous aurez des gold.

Suivez la route en pointillés

Au niveau de l'aventure, le jeu fonctionne sur un système classique de quêtes, avec une trame centrale et des défis secondaires. Attention, ce n'est pas Oblivion. La mission principale vous envoie de ville en ville, les petites sont juste là pour vous distraire un peu sur le chemin. D'ailleurs, c'est ma nouvelle crainte : tout cela m'a l'air extrêmement linéaire. Les premiers niveaux consistent à nettoyer la route menant du point A au point B et pour ce que j'ai vu des étages au-dessus, c'est un peu tout pareil. À aucun moment, je n'ai eu la possibilité d'arriver à un endroit ou de faire avancer l'histoire par deux voies différentes. O.K., c'est souvent comme ça dans les hack'n slash, mais ça ne veut pas dire que c'est bien.

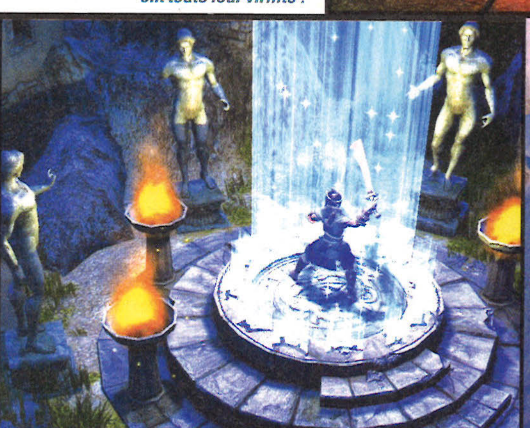
Pas eu le temps de coder le ladder

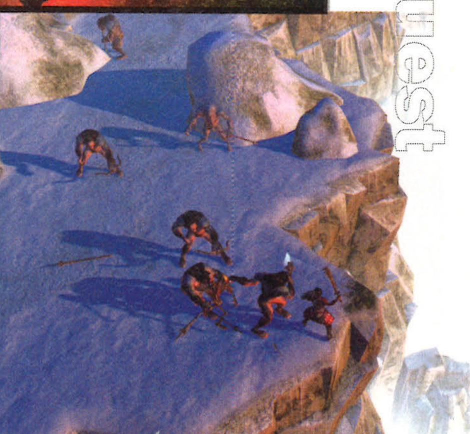
Côté coopération, il sera possible de jouer à six en LAN ou via le Net. Mais ne vous attendez pas à une vie online comme avec Diablo II. Iron Lore n'a pas à sa disposition un outil à la Battlenet. « On verra pour Titan Quest 2 », m'a répondu Brian en rigolant. Erreur fatale, mon bon monsieur. « Alors comme ça, vous avez déjà prévu le 2 ? ». Répétez cette phrase à chaque croisement d'un Brian au bar, sous le Parthénon, dans les toilettes et vous aurez une idée de ma brillante démonstration athénienne du comique de répétition. Pour ceux qui se le demanderaient, la réponse est donc « Non, je rigolais, finissons déjà le 1 ». Ça m'arrangerait en effet de pouvoir enfin y jouer plus de deux heures !



On voit que Brian Sullivan n'était jamais venu en Grèce : les vraies statues ont toute leur virilité !







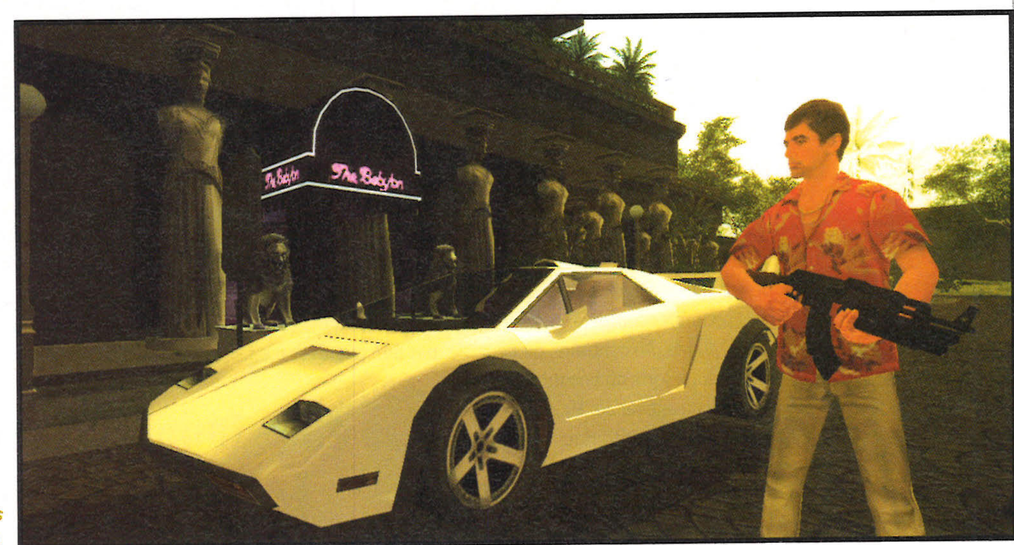
Genre : Diablo grec **Éditeur :** THQ **Développeur :** Iron Lore/États Unis **Sortie prévue :** Juin 2006

Scarface
The World is Yours

Genre : Catastrophe **Éditeur** VU Games **Développeur :** Radical Entertainment/Canada
Sortie prévue : Fin 2006

Plage espagnole, soleil au zénith, hôtel de luxe, babes à foison, champagne à gogo… Toutes les conditions étaient réunies pour que ce voyage de presse Vivendi soit une grande réussite. Il leur manquait juste un jeu, en fait.

par Faskil



Sont distraits chez Vivendi, ils nous envoyés des screens de GTA.



Demain, je passe voir le garagiste. Le moteur fait un drôle de bruit.

L'année dernière, à l'E3, on avait déjà pu goûter à ce Scarface, clone assumé de GTA, et inspiré du célèbre film de Brian de Palma. Le jeu proposait une fin alternative au long métrage afin de poursuivre la carrière de Tony Montana, gangster cubain devenu roi de la pègre de Miami. Très sincèrement, malgré les kilos de fausse cocaïne disposés sur le stand, on n'avait pas trop accroché. Et manifestement, on ne devait pas être les seuls. Dès le début de son speech, Cam Weber, le producteur du jeu nous fait les yeux doux : « Il y a un an, le feedback de la presse a été catastrophique. Alors, on a essayé de comprendre pourquoi et puis finalement, on a décidé de tout reprendre à zéro. » Cam entame alors une présentation du jeu, en duo avec son acolyte Jason planqué en coulisse, le pad PS2 à la main. C'est le début d'un sketch d'une heure qui laissera la presse bouche bée.

Mais Jason, qu'est-ce que tu fous ?

Cam tente d'abord de nous émoustiller en nous montrant à quel point il est beau leur moteur 3D, avec ses ombres dynamiques et ses effets schbling-schbling dans tous les sens. C'est peut-être tout à fait honnête pour une PS2, mais sur PC, avec des F.E.A.R. ou autres Half-Life 2, on est habitué à des standards un poil au-dessus de la 3D vieillissante de la console japonaise. Pour ne rien arranger, pendant ce temps-là, tapi dans l'ombre, Jason fait à peu près n'importe quoi, passe involontairement en revue tous les bugs du jeu et semble prendre un malin plaisir à faire exactement le contraire de ce que lui demande Cam. Les personnages passent à travers les véhicules, le héros se coince dans un élément du décor (obligeant ce brave Jason à user d'un cheat pour l'en dépêtrer), les personnages souffrent du syndrome des « clones » et se ressemblent tous, les combats sont apathiques (les ennemis restent lamentablement plantés au milieu de votre champ de tir en attendant… je ne sais pas… le bus, peut-être)… Et je vais m'arrêter là, parce que je n'ai pas la place pour tout détailler.



Il est fort Tony Montana. Non, sérieusement, à part lui envoyer Godzilla, je ne vois plus trop ce qu'on peut faire.

Le gros mot de la fin

Si on veut malgré tout se vêtir d'un certain optimisme, on peut se dire que les gars de Radical ont encore jusqu'en novembre pour renverser la vapeur. Mais très sincèrement, après un an de développement, et au vu du résultat actuel, il va falloir brûler des cierges par caisses entières. Et manifestement, il n'y avait pas que les journalistes pour ressentir ce désespoir. Quand, devant l'inertie de la salle, le producteur du jeu lance un ultime et désabusé « bref, pour résumer… », l'écran de jeu lui fait écho en affichant un cinglant « you've been fucked ». Et là, tout est dit.



Alone In The Dark

Near Death Investigation

(Titre provisoire)

par Aymeric

Le premier Alone in the Dark (1992, 14 ans déjà… ça va les cheveux gris, vous ?) posa les bases du jeu action/aventure qui fait frissonner. Techniquement révolutionnaire pour l'époque, la création de Frédérick Raynal marquera tous les joueurs qui tenteront d'aider Edward Carnby dans son enquête. Mais le poids des années, accentué par une qualité moindre des suites (auxquelles Frédérick et son équipe ne participeront pas) ainsi qu'une concurrence innovante feront du mal à la licence, qui survit aujourd'hui surtout dans la mémoire des « vieux »



joueurs. Cinq ans après le dernier épisode, redonner ses lettres de noblesse à la série est donc une lourde tâche, qui incombera une fois de plus à des petits Frenchies. Cette fois, c'est Eden Games qui s'y colle. Au palmarès de ce studio qui appartient encore pour quelque temps à Atari, on trouve des titres comme V-Rally. Rien à voir avec Alone in the Dark, mais pas de panique, ça bosse dur pour être à la hauteur des attentes des joueurs, fatalement exigeants sur ce titre. Car ce défi nécessite une refonte complète du système de jeu, tant sur le fond que sur la forme ; et ceci sans dénigrer ses origines. Pour expliquer tout ça, Nour Polloni (producteur) et Hervé Sliwa (game designer en chef, carrément) ont passé une journée avec des boulets de journalistes et leurs questions pénibles (ça, c'est nous).

Edward, lacéré de partout, s'avance doucement dans la pièce, mais quelque chose le suit, et ce ne sont pas que les rayons du soleil…

La gestion de l'équipement vous plonge directement dans votre manteau ! Voilà qui est original.



Alone Saison 4

La première étape consiste à proposer des éléments innovants dans le genre. Partant d'un environnement ouvert et presque rassurant lorsqu'on s'y balade le dimanche en famille, à savoir Central Park, les développeurs vont tenter de vous mener au bout de l'enfer. Culturé comme vous êtes, vous n'êtes pas sans savoir que New York est un véritable Melting Pot. Un vivier culturel dans lequel les religions se brassent et qui permet d'aborder de plusieurs manières, toutes plus dérangeantes les unes que les autres, le fil rouge de l'histoire du jeu : la mort. Une thématique universelle qui trouve donc tout son sens dans la mégapole (enfin, c'est ce qu'ils disent). Le décor est planté mais la grande nouveauté de ce volet réside finalement dans son architecture. Sans trop exposer le scénario, Hervé Sliwa nous apprend que le découpage du jeu est à l'image d'une série télé. Pour résumer, chaque niveau est construit à la manière d'un épisode de « Lost » (ndlr : t'es certain que c'est un compliment ?). Pour preuve, on trouve un récapitulatif au début de chaque épisode et un teaser à la fin des niveaux, ayant respectivement pour but de vous rafraîchir la mémoire et de vous mettre l'eau à la bouche. Très logiquement, les fameux « cliffhangers », événements inattendus qui viennent surprendre



Si Central Park est un superbe lieu de balade la journée, la nuit des événements étranges s'y déroulent.

le téléspectateur à plusieurs reprises, rythment le scénario. On rentrera donc chez soi le soir pour se creuser les méninges sur un bon Alone au lieu de végéter devant un DVD. D'après Hervé Sliwa, les scénaristes ont réalisé un travail de titan pour que chaque événement soit véritablement haletant. Fragmenté en niveaux que l'on peut terminer en environ une heure, NDI devrait donc procurer les mêmes sensations qu'un bon épisode de « 24 heures » (ndlr : ha c'est mmm... mieux ?). Bref, l'aspect scénario/découpage de la narration est largement mis en avant, ce qui rappelle un certain Fahrenheit. Et ça, c'est une bonne nouvelle.

Action !

Alone In The Dark est connu pour ses énigmes plus que pour la jouissance de ses frags, or ici, avec cette suite, la tendance s'inverse : elle se veut plus « musclée ». Mais rassurez-vous, il faudra tout de même faire fonctionner vos neurones ! L'interaction avec l'environnement est poussée à l'extrême grâce à des structures mobiles et souvent plusieurs solutions à un même problème. Histoire de renforcer votre implication, les designers vous forcent aussi à faire régulièrement des choix dans votre aventure. Exemple : croiser un survivant en piteux état. Cette situation « banale » dans un titre comme Alone est bourrée d'implications : l'aider en fera un allié





Vous avez le vertige ? Pas de bol...





À New-York, la vie de gardien de parc semble particulièrement pénible...

Genre : Action/Aventure Éditeur : Atari Développeur : Eden Games Date de Sortie : 2007 (avec de la chance)

précieux, l'abandonner pourrait vous desservir dans un avenir proche, et lui faire les poches après sa mort peut remplir votre stock de munitions (j'en vois avec un sourire fourbe là, j'ai peur). D'après Hervé Ziwa, l'autre aspect innovant devrait venir de la variété des situations proposées. La construction narrative du jeu sous forme « d'épisodes » dont je parlais précédemment prend alors tout son sens. Chacun de ces chapitres sera l'occasion de découvrir un nouveau type d'activités. Action, énigmes, grand spectacle, mise en place de la suite de l'histoire : toutes les ficelles des séries TV tant à la mode actuellement devraient être exploitées. Et en ce qui concerne l'action justement, vous risquez d'être surpris devant les efforts d'Eden Games pour vous scotcher à votre fauteuil.



Non, sauter ne fait pas partie des options possibles. Enfin pas si vous voulez voir la fin du jeu.

Les premiers pas

Après toutes ces promesses, Hervé Ziwa lance (enfin) une démo et nous présente le héros, Edward Carnby. Tiens, ça me rappelle un truc... Eh oui, il est de retour ! Once again ! Mais si, le personnage est le même, ça se complique lorsque l'on sait que le premier jeu se déroulait en 1939 et que celui-ci se passe à notre époque. Voilà un moyen astucieux de faire le lien avec l'épisode phare de la saga tout en donnant de la consistance au héros. Mais c'est plutôt l'intensité de la scène qui se déroule sous mes yeux qui me surprend. Pourtant je suis rodé aux Silent Hill... Seul dans un loft d'un immeuble chic qui borde Central Park, Carnby explore. Le lieu a beau être hors de prix au mètre carré, on est plongé dans l'obscurité et l'ambiance est définitivement glauque. Des bruits de tuyauterie lourds et désagréables se font alors entendre. Le sol bouge, un grondement violent agresse nos oreilles et le mur d'en face se déchire pour laisser les rayons de soleil transpercer la pièce en deux. Impressionnant de par sa taille et surplombé d'un soleil couchant rougeoyant et aveuglant, Central Park se dévoile alors au joueur. Mais on n'a pas le temps d'admirer le paysage qu'une partie de l'immeuble s'écroule, et Edward doit réagir vite pour sauver sa peau. Il saisit un câble fraîchement sorti d'un mur éventré pour tenter de descendre en rappel le long de la façade. Notre héros tente d'atteindre un autre appartement en contrebas, mais le câble s'enroule malencontreusement autour d'une statue décorative qui le mène jusqu'à une plate-forme surélevée. Les cris des habitants terrorisés et les structures gigantesques qui s'effondrent petit à petit procurent une sensation de peur profonde.
On se retrouve au milieu d'une catastrophe urbaine gigantesque dans laquelle les victimes se sentent impuissantes et avec, en cadeau bonus, des apparitions de monstres bavants et gluants. Vraiment, ça sent la sale journée pour notre héros. C'est l'heure de dégainer une arme pour tenter de survivre. Pistolet en main, la caméra se place alors juste au-dessus de l'épaule d'Edward. Une vue qui permet de se plonger dans l'action et promet des phases de tir trépidantes. Même si cette mise en bouche fut un peu courte, il faut reconnaître que l'ambiance est excellente et que le rythme effréné des enchaînements de situations devrait réussir à nous bloquer devant l'écran sans trop de soucis. J'utilise évidemment le conditionnel pour parler d'un éventuel succès car il reste encore beaucoup d'inconnus sur ce titre dont la sortie n'est pas programmée avant 2007. Eden Games a du pain sur la planche pour satisfaire à la fois les fans et réussir à impressionner les « nouveaux joueurs » qui seront alors habitués à des ambiances graphiques particulièrement travaillées. On leur souhaite tout le courage et le talent nécessaire pour réussir. Quant à nous, on va mettre à profit notre qualité principale, celle qui nous sert après chaque présentation alléchante : la patience.



Discuter entre amis, c'est important.

Soit c'est une explosion, soit c'est l'enfer qui s'invite sur Terre. Dans les deux cas, il va vite faire trop chaud pour que ça soit une bonne nouvelle.

Il est temps de prendre tes vitamines toi, t'as vraiment pas bonne mine là.

Cet épisode devrait avoir son lot de monstres tentaculaires. Ouf.


Écoutez LE MEILLEUR DES HITS
du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h
AVEC
funradio
Soul&Dance
THE ONLINE GAMING REVOLUTION CONTINUES...
GUILD WARS®
FACTIONS™
Disponible
dans votre
Micromania
le 28 avril
12+
www.pegi.info
NCSOFT
ARENANET
NCsoft, le logo NC, ArenaNet, Guild Wars, et tous les logos et design associés, les logos NCsoft et ArenaNet sont des marques commerciales ou des marques commerciales déposées de NCsoft Corporation.
® 2006 NCsoft Corporation et ArenaNet. Toutes les autres marques commerciales et/ou marques commerciales déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
PLUS DE
240 MAGASINS
DE JEUX VIDÉO EN FRANCE
Les nouveaux Micromania
91 MICROMANIA MASSY
C. Ccial Cora Massy - 91300 Massy
Tél. 01 69 75 12 39
28 MICROMANIA DREUX
C. Ccial Cora Dreux-Ouest - 28100 Dreux
Tél. 02 37 42 01 68
69 MICROMANIA GIVORS
C. Ccial Carrefour Givors Deux Vallées
69700 Givors
59 MICROMANIA VALENCIENNES D'ARMESVILLE
C. Ccial Place d'Armes
59300 Valenciennes
06 MICROMANIA GRASSE
C. Ccial Auchan La Paoute
06130 Grasse
31 MICROMANIA ROQUES
C. Ccial LECLERC
31120 Roques
Toute l'actualité du jeu vidéo,
les adresses
de tous les Micromania
sur micromania.fr

RISE OF NATIONS

RISE OF LEGENDS™

A REAL-TIME STRATEGY GAME
FROM BRIAN REYNOLDS

Disponible
en mai
dans votre
Micromania

Avec l'achat d'un jeu
Rise of Legends
Micromania
vous offre*
un tapis de souris
collector

BIG HUGE GAMES

Microsoft game studios

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

LES 6 RAISONS DE PRÉFÉRER MICROMANIA



La Proximité - Plus de 240 magasins Micromania en France.



La Mégacarte - 5% de remise* sur les jeux & accessoires. Recevez tous les 200 € d'achats de jeux ou d'accessoires un bon de réduction de 10 € valable sur tous les produits**.

*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €. **Remise non applicable sur les consoles



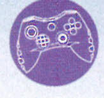
Les réservations - Réservez **GRATUITEMENT** le jeu ou la console de vos rêves dans tous les Micromania.



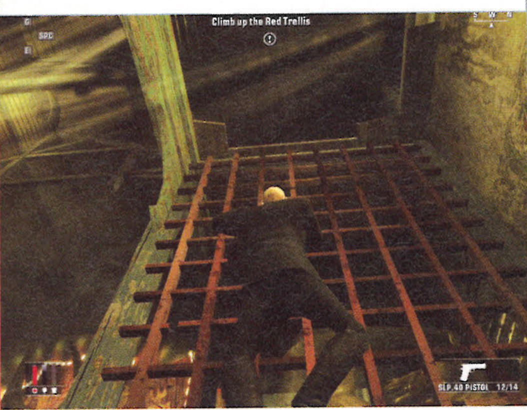
Les reprises de jeux - Micromania reprend vos anciens jeux : PS2, PSP, Xbox 360, DS, GameCube et Xbox. Grand choix de jeux d'occasion (garantis 6 mois).



Les chèques-cadeaux Micromania - Ils sont valables 1 an et sont utilisables dans tous les Micromania.



Les démonstrations - Tous les mercredis et samedis de 14 h 30 à 18 h 30.



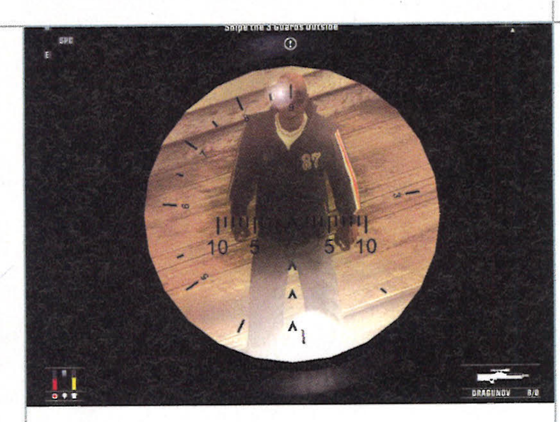
Alors, 47, ça fait quoi de savoir enfin grimper ?



HITMAN BLOOD MONEY

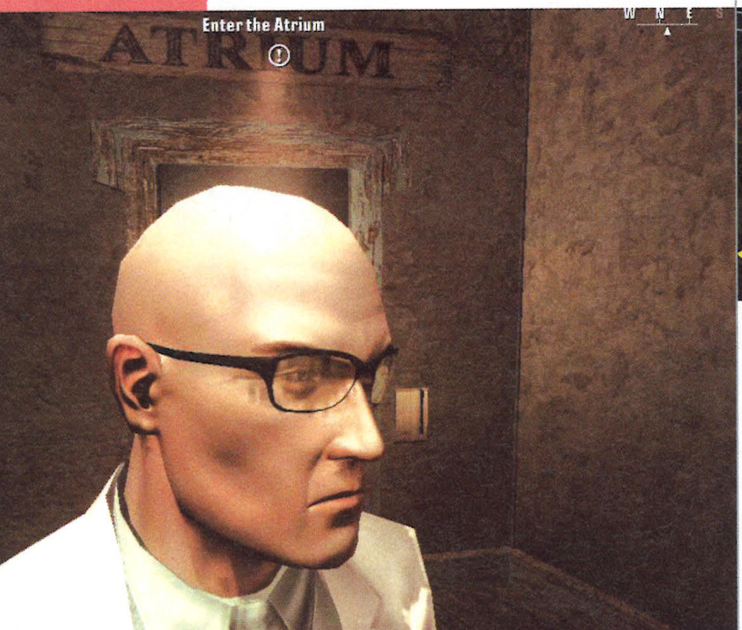
GENRE
Petits meurtres en silence
ÉDITEUR
Eidos Interactive
DÉVELOPPEUR
Io Interactive/ Danemark
SORTIE PRÉVUE
Mai 2006

Les temps sont durs et les emplois précaires. Il suffit de mater les news à la télé pour s'en convaincre. Mais dans le milieu des assassins, on ne peut pas se permettre de sortir les calicots dans la rue en hurlant « Villepin, démission ! ». Non, ça ne se fait pas. Il faut procéder de manière plus subtile : par exemple, en éliminant silencieusement la concurrence (ndFumble : Sarkozy ?). C'est dans ce cadre troublé que débute le quatrième opus des aventures de notre tueur préféré, l'agent 47. Quand ses collègues de l'ICA commencent à mystérieusement tomber comme des mouches, notre chauve silencieux réalise qu'il se trame un truc pas net et qu'une autre agence est probablement en train de faire le ménage. Et ça, ça a le don de l'énerver.



Fini de rigoler

On n'en saura pas plus sur la trame générale de ce nouvel épisode, Eidos voulant préserver le suspense jusqu'à la dernière minute. La version preview reçue ne contenait d'ailleurs que six niveaux épars sans réel fil conducteur. Il faudra donc attendre le test pour juger de la qualité du scénar. Mais rassurez-vous : l'ambiance mature est toujours au rendez-vous. La première mission en atteste avec brio : la cinématique d'intro nous montre un parc d'attraction en pleine activité, l'air est empli de rires et de chants, alors qu'on découvre une grande roue en pleine rotation... Soudain, c'est le drame. Un court-circuit provoque une explosion, l'axe sur lequel repose le gigantesque engin circulaire se détache et les nacelles tombent une à une. Les rires font place à des cris qui glacent le sang. Avance rapide dans un salon mal éclairé. Un père de famille pleure la disparition de son fils et peste devant la parodie de justice qui a remis le responsable du parc en liberté. Il décroche son téléphone : « Je voudrais passer une commande ». Et on se doute qu'à ce moment-là, il ne parle pas de pizza, mais plutôt d'un grand chauve baraqué, armé d'une corde de piano.





Même quand il est déguisé en gentil scientifique, on n'a toujours pas spécialement envie de se mettre en travers de son chemin.

Et sinon, quoi de neuf ?

Bon, maintenant qu'on est rassuré sur le fait que l'Agent 47 ne s'est pas soudainement transformé en un apathique clone de Gordon Freeman, ou ne se soit greffé des implants mammaires pour être dans l'air du temps et ressembler à sa grande sœur Lara, voyons ce qu'il a de nouveau sous le costard. Pour commencer, il a fait un peu de gym pendant ses vacances. Si, si, ça se voit. Il est maintenant capable de faire des trucs tout à fait neufs comme grimper aux échelles, longer des murs en équilibre sur une corniche ou encore sauter d'une plateforme à l'autre. Je me moque, mais ça ouvre des possibilités de gameplay plutôt intéressantes et donne un peu plus de souplesse et de dynamisme à notre héros. Dans le même ordre d'idées, il pourra également désarmer ses adversaires avec une certaine classe, en leur écrasant d'abord le coude sur la paroi nasale. Et si vraiment ils sont trop nombreux et que la violence risque à tous les coups de tâcher son beau trois-pièces tout neuf, il pourra toujours balancer divers objets au loin pour détourner l'attention de ses ennemis et passer en fourbe.

Le tuning, ça poutre

Autre nouveauté : le monde se souviendra de vos méfaits. Si vous quittez les lieux du crime en laissant derrière vous des tas de cadavres, votre réputation risque de crever le plafond. Et si vous faites la une des journaux, ce sera autant de dollars en moins dans votre poche. L'agence ne plaisante pas avec la discrétion. Voilà qui devrait passablement calmer les ardeurs des fans de Duke Nukem qui se plaisaient à vider les niveaux à grand renfort de sulfateuses. Si vous voulez vous enrichir, il faudra veiller à ne pas dégommer trop de monde, ou planquer les cadavres dans des bennes à ordure, par exemple. Ou encore mieux : faire passer vos méfaits pour de vulgaires accidents, en injectant à votre victime une dose de poison mortel, en jetant son corps par la fenêtre et en criant « oups, il est tombé ». Parce que cette thune, vous allez en avoir besoin, notamment pour améliorer votre équipement et le customiser selon vos désirs. Vous pourrez ainsi équiper votre précieux pif-paf d'un silencieux, ou greffer une lunette sur votre fusil de snipe. En agitant quelques billets verts, vous pourrez aussi soudoyer des informateurs ou acheter des témoins embarrassants.



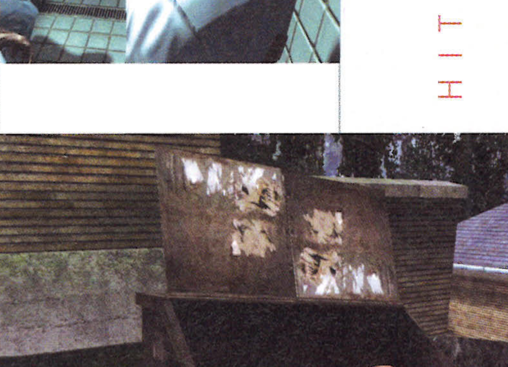
Allez, hop. Par la fenêtre, les encombrants.



Plus mieux-mieux

Bref, comme on peut le voir, les gens d'Io n'ont pas pris les doléances de leurs fans à la légère. Tout a été revu dans l'optique d'améliorer encore l'expérience de jeu et surtout de rendre à la série tout son sens, à savoir : incarner avec brio le « stealth assassin » et faire votre job sans que personne ne remarque rien. Sans oublier, bien entendu, l'inévitable lifting du moteur graphique qui mérite ici amplement le qualificatif de « next gen ». Même si cette preview n'était pas encore complètement exempte de bugs d'affichage (notamment au niveau des raccords de textures), et qu'elle manifestait une détestable propension à crasher sur certaines configs, nul doute que la version finale devrait vous ravir les mirettes. L'I.A. a elle aussi bénéficié d'un petit coup de boost et j'ai eu le plaisir de constater que les gardes avaient pris du galon. Ils patrouillent, repèrent toute activité ou objet suspects et s'inquiètent même de découvrir une large traînée de sang menant jusqu'à une cache où vous venez de planquer le corps d'un indésirable. Nul doute que si Io ne se loupe pas sur les derniers détails et ficelle son nouveau bébé avec amour et talent, Blood Money devrait rejoindre le panthéon des bons jeux cuvée 2006. On vous confirme ça normalement le mois prochain.

Faskil

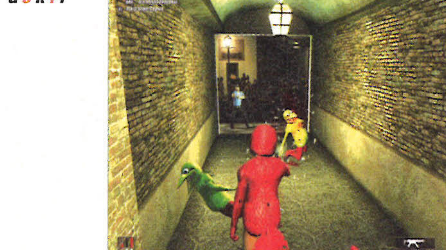


Ordonné, 47 range maintenant ses cadavres dans son coffre à jouets.



Merde, je crois que je suis repéré. Je suis sûr que c'est à cause des lunettes.

Décidément, la grippe aviaire fait des ravages.



Pour s'identifier plus facilement au héros, il sera possible de choisir sa tronche.

Deuxième mission du jeu : seul avec un pistolet et deux grenades contre tout un peloton d'exécution. Ouch...



Avril 1949 : la guerre en Europe est terminée depuis bientôt quatre ans, mais le spectre d'un nouveau conflit menace. Les relations entre les Soviétiques et leurs anciens alliés anglo-américains se sont considérablement dégradées et la tension est vive à la frontière. Vous êtes un officier des commandos de l'armée rouge, et le KGB vous envoie derrière les lignes ennemies pour enquêter sur une mystérieuse organisation clandestine qui cherche à attiser les hostilités entre l'Est et l'Ouest.
Très proche de Silent Storm, également développé par Nival Interactive, Hammer & Sickle sera avant tout un jeu de combat en tour par tour, avec une gestion très précise des points d'action, des lignes de vue et de l'équipement. La version bêta que nous avons pu essayer manque de finitions, mais le concept est intéressant. Avec un très large choix d'armes d'époque et une grande liberté de manœuvre sur le terrain, les batailles s'annoncent difficiles mais très amusantes. Les caractéristiques de votre personnage permettent de privilégier différents styles de gameplay : rush sauvage vers la cible, qui est ensuite déchiquetée à bout portant par une longue rafale de MP40, ou infiltration toute en douceur et élimination discrète au couteau, ou encore fusil à lunette et snipe depuis le premier étage d'un immeuble de l'autre côté de la rue.

GENRE
Jagged Alliance chez les Soviets
ÉDITEUR
CDV Software Entertainment
DÉVELOPPEUR
Nival Interactive/ Russie
SORTIE PRÉVUE
18 mai 2006

HAMMER & SICKLE

Bon baiser de Russie

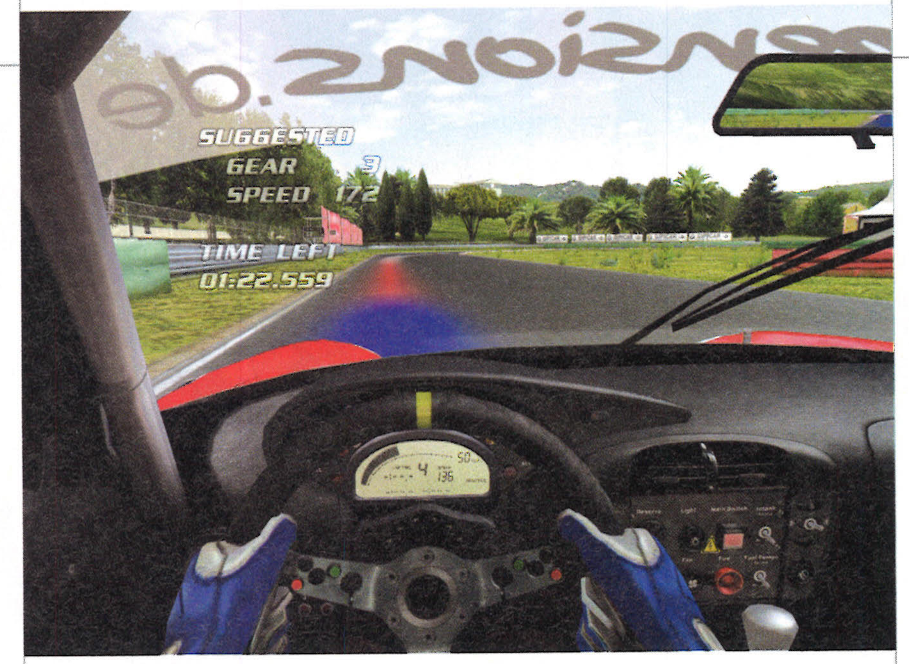
Les décors sont totalement destructibles, et les balles les plus puissantes traversent les murs sans problème. Du coup, les mitrailleuses lourdes et les roquettes anti-chars ont tendance à remodeler fortement le paysage urbain. On pourra aussi piéger des accès avec des grenades ou utiliser des charges de TNT pour souffler les obstacles gênants, les maniaques des explosifs devraient donc largement s'y retrouver.
Le jeu gère les déplacements silencieux et la détection sonore, les cycles jour/nuit ainsi que le camouflage et les uniformes : normalement il sera possible de se déguiser en soldat américain ou en paysan allemand. Au fil des combats, les caractéristiques employées augmenteront lentement, et chaque niveau d'expérience franchi permettra d'acheter des compétences supplémentaires. On pourra ainsi obtenir un bonus de précision avec les armes automatiques, ou une réduction du nombre de points d'action nécessaires pour passer de la position debout à couché sur le ventre, ou une limitation des pénalités liées aux blessures reçues (de façon à être encore en état de riposter après avoir pris une balle de Mauser dans le bide). Si la partie RPG tient ses promesses, que le jeu n'est pas trop linéaire et qu'on est réellement libre de choisir de s'allier à une faction ou au contraire de la combattre, Hammer & Sickle pourrait être une très bonne surprise.

Atomic



Apparemment, on affrontera les mêmes nazis que dans Return to Castle Wolfenstein...





L'école de pilotage fournit des conseils de conduite durant les courses.

GTR 2

GENRE
Messie
EDITEUR
10tacle
DÉVELOPPEUR
Simbin/Suède
SORTIE PRÉVUE
Juin 2006

Depuis des années, les mecs de la NASA se triturent les méninges, claquent des tonnes de blé et balancent des morceaux de tôle dans l'espace en espérant détecter des formes de vie extra-terrestres. Ridicule. Les E.T. sont parmi nous et se terrent en Suède dans les locaux de Simbin. D'ailleurs, ces curieux êtres à huit bras s'amusent eux aussi à propulser des bouts de ferraille, mais sur les plus prestigieux circuits du monde. L'objectif est clair : sortir la simulation automobile ultime ! Avec leurs productions précédentes (GTR, GT Legends), on se disait qu'ils avaient déjà réussi. Eh bien, eux n'étaient pas satisfaits. GTR 2 s'annonce d'ores et déjà comme une gigantesque claque. Le genre à vous arracher la tête des épaules pour l'encastrer dans le mur le plus proche. Notre version jouable, première prise de contact avec la bête, confirme tout le bien que l'on peut penser de ces génies. Je ne vais pas vous pondre toute une encyclopédie sur le moteur physique : l'évolution est flagrante. Tant au niveau du comportement des voitures que de la gestion de la température des pneus ou de l'adhérence évolutive de la piste... Je ne prends pas beaucoup de risques en vous disant que GTR 2 risque bien d'enterrer ses frères de sang.

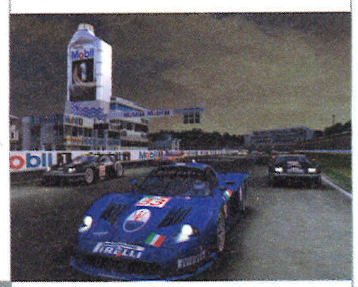
Ronger son frein

Pour parvenir à un meilleur résultat général, nos Suédois préférés ont tout simplement déployé leurs esgourdes vers les fans de simu afin de répondre encore mieux à leurs attentes. Souvenez-vous, dans le test de GTR, on regrettait l'absence d'une école de conduite pour faciliter l'accès aux novices. Difficile de dire si on y est vraiment pour quelque chose, mais en tout cas l'école est maintenant intégrée. Incomplète dans cette bêta, elle proposera pas moins de cinquante leçons de pilotage récompensées par des médailles en fonction de nos performances. Un bon moyen de rentrer dans le jeu ! On attendra la version finale pour juger de l'intérêt de cet ajout. En dehors de ça, tout fleure bon la grosse tuerie même si on déplore encore quelques plantages, une I.A. parfois défaillante et quelques bizarreries graphiques. À ce propos, je me dois de vous signaler que les captures d'écran disséminées sur cette page sont fournies par l'éditeur pas trop enthousiaste à l'idée qu'on vous montre des visuels peu avenants. Pas de panique, je vous assure qu'il n'y a pas tromperie sur la marchandise et tout devrait être nickel dans la version définitive. Ce résultat-là, vous l'obtiendrez sur une bonne grosse config, mais à condition de faire l'impasse sur une tripotée de détails, ça tournera également très bien sur une machine vieillotte. Reste encore à tester le multi (absent de cette version) et si le tout tient ses promesses, on aura de quoi se flinguer toutes les vacances d'été.


Yavin


Une technique de conduite fort curieuse.


Alors ça, quand on roule à 300 à l'heure, c'est bien pénible.







GENRE
Suspense insoutenable
ÉDITEUR
Ubisoft
DÉVELOPPEUR
Nival Interactive/Russie
SORTIE PRÉVU
Mai 2006

HEROES OF MIGHT & MAGIC V

Il arrive petit à petit, on l'attend depuis longtemps, mais finalement le voilà. En fait, le développement d'Heroes of Might and Magic V a pris plusieurs mois de retard, mais personne ne songera à s'en plaindre. Tout le monde comprend bien qu'il vaudrait mieux voir un jeu convenablement fini et équilibré plutôt qu'un projet incomplet, mis sur le marché prématurément et ensuite vaguement corrigé à coups de patches. Après la tempête soulevée par la bêta rendue publique au début de l'année, plutôt mal accueillie par la forte communauté Heroes, Ubi avait donc sagement décidé de repousser un peu la sortie du premier titre de sa nouvelle licence Might & Magic. Nous avons pu essayer une version plus récente et visiblement un gros boulot a été effectué. Sur le papier, le jeu est toujours aussi prometteur : les factions traditionnelles de l'univers HoM&M, rééquilibrées et améliorées graphiquement, s'affrontent dans une guerre apocalyptique. Anges et paladins contre succubes et démons, vampires et morts-vivants contre elfes et licornes, hydres et minotaures contre gargouilles et golems… Plein de nouveaux sorts, de compétences, d'artefacts magiques et de monstres baveux, le tout avec un moteur 3D qui déchire : le potentiel est bien là.



Les hydres tricéphales sont toujours aussi lentes, mais leurs attaques de zone sont redoutables !



Entièrement en 3D, les cités sont vraiment magnifiques.

L'heure des derniers réglages

Ce qui est inquiétant, c'est qu'il reste encore pas mal d'éléments artistiques à intégrer, en particulier les portraits des héros. Nous n'avons pas pu juger de l'intérêt des six campagnes proposées ou de la qualité des cinématiques, qui sont toujours incomplètes. L'équilibrage des cartes est en cours et les progrès réalisés sont encourageants, mais l'importance du level design dans un jeu comme HoM&M peut difficilement être sous-estimé : pour être intéressante, la progression doit être ardue, mais pas trop ! Si elle est trop facile, le gameplay devient une longue répétition d'automatismes, sans stratégie, ni excitation. Si au contraire elle est trop difficile, qu'on se fait régulièrement rétamer son armée par les packs de monstres errants qui hantent les campagnes, on se décourage ou on finit par avoir l'impression que les concepteurs n'ont prévu qu'une seule solution possible et qu'il n'y a aucune liberté. Espérons que les responsables d'Ubi seront intraitables sur ce plan-là, parce que c'est peut-être le point le plus important du jeu solo. On se ronge les ongles aussi en pensant à l'équilibrage des différentes races en mode multijoueur : le prix et la puissance des créatures, la vitesse de développement des cités, les sortilèges et les capacités spéciales des héros… Avec six factions totalement originales à balancer, il y a tellement de paramètres décisifs que les possibilités de faux pas sont nombreuses. On va donc attendre le test avec prudence pour se prononcer : on espère le meilleur, mais on ne peut pas écarter le risque d'une déception.

Atomic

Milice paysanne contre légion démoniaque… Qui va l'emporter ???





WILL OF STEEL

GENRE
Hallucination
ÉDITEUR
GMX Media
DÉVELOPPEUR
Gameyus Interactive/Serbie
SORTIE PRÉVUE
Avril 2006

Une détermination d'acier : c'est ce qu'il m'a fallu pour trouver le courage de jouer quelques minutes à Will of Steel. À en croire les briefings des missions, il s'agit d'un jeu Tactique temps réel dans lequel un bataillon de Marines massacre tout plein de talibans et d'Irakiens. Donc on parle de guerre moderne. Pourtant sur l'écran, je vois que les chars américains sont des M60 Patton, des tanks de la guerre du Vietnam, remplacés par les M1 Abrams depuis une bonne vingtaine d'années. Qu'est-ce que des Patton foutent en Afghanistan ? Aucune idée. De toute façon, ça n'a pas grande importance, parce qu'il m'a fallu environ cinq secondes pour réaliser que le jeu ne fonctionne pas : il n'y a pas de pathfinding. Lorsque je sélectionne un groupe, la moitié des unités se met à tourner en rond sur place à toute vitesse et l'autre moitié se disperse dans la direction opposée. C'est... déroutant. Original en tout cas. Apparemment il n'y a pas non plus d'I.A. puisque les soldats ne réagissent pas quand on leur tire dessus. Les graphismes 3D semblent passables, mais pendant les combats le rafraîchissement tombe à cinq images par seconde et les unités ne répondent plus aux ordres. Je ne voudrais pas être exagérément pessimiste, mais si cette bêta est représentative du jeu final (déjà sorti aux États-Unis depuis plus d'un an), j'ai bien peur que Will of Steel ne décroche pas une très bonne note.

Atomic



Ne me demandez pas ce qu'ils font, je n'en sais rien.



Attention les gars, cette forêt grouille de Viets et de talibans !

DEEP SEA TYCOON 2

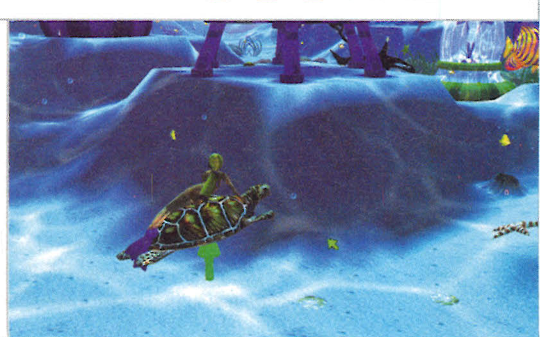
GENRE
Gestion niveau CP
ÉDITEUR
GMX Media
DÉVELOPPEUR
Pixel After Pixel/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Avril 2006

Le premier Deep Sea Tycoon n'était pas une franche réussite, mais il proposait quelques petites originalités comme une partie stratégie/action. J'étais curieux de voir à quoi ressemblait cette suite. Et donc la réponse est : à rien. Ne reste du premier opus que le titre et le style graphique cartoon propre aux Theme Park like. J'aurai dû me méfier de la mention 3 ans et plus de la fiche produit puisque cette simulation aquatique est totalement destinée aux p'tits nenfants avec un contenu et un gameplay super simplifiés, limite neuneu. L'objectif est de construire un parc sous-marin en remplissant votre petite carte de couveuses à tortues, dauphins et autres baleines. Rajoutez les orques et les hippocampes et vous aurez fait le tour de la liste. Ça ne va pas beaucoup plus loin dans les buildings puisque qu'il y a en tout une petite quinzaine de disponibles. Et la gestion est aussi intéressante qu'un documentaire sur la reproduction des éponges en eaux profondes. Une fois les bâtiments construits, la thune tombe d'un peu partout. La partie aventure obligatoire pour débloquer les cartes « bac à sable » est d'un ennui assez abyssal puisqu'il s'agit en général de poser deux constructions et d'attendre gentiment que l'objectif soit atteint. Graphismes basiques, interface et maniabilité très moyennes, le joueur passera son chemin. Faudra que je fasse faire le test par ma petite sœur pour voir si elle s'y retrouve, mais je ne suis même pas sûr que ça la branche plus de dix minutes.

Nedd



Tout le contenu du jeu en une interface de gestion, ça au moins c'est ergonomique.



SIMPLICITÉ, DIVERSITÉ, SÉCURITÉ... GALLERY VA VOUS ÉPATER



Gallery, c'est l'accès à des centaines de sites directement à partir de son téléphone portable et ce qu'on soit utilisateur des réseaux Bouygues Telecom, Orange France ou SFR. Le choix de sites de marques, de services ou de contenus multimédias que l'on peut trouver grâce au **moteur de recherche Gallery** est tout simplement sans égal.





« PASSIONNÉ DE JEUX VIDÉO ? DÉNICHEZ LES DERNIÈRES INFORMATIONS, LES TESTS LES PLUS RÉCENTS AINSI QUE LES ASTUCES INDISPENSABLES. »

QUELS SITES TROUVE-T-ON SUR GALLERY ?

Le moteur de recherche Gallery référence **des centaines de sites mobiles**. Un tel choix vous permet de trouver à coup sûr et précisément ce qui correspond le mieux à votre recherche.

Vous êtes passionné de jeux vidéo ? Alors vous dénicherez sans difficulté les nouveaux jeux à télécharger, les dernières news, les tests les plus récents et toutes les astuces et soluces indispensables pour vous tirer d'affaire... De **Gameloft** à **Sega** ou **I-play** en passant par **Astuces Jeux**, **Consoles Plus**, **Score Games** ou encore **Game One**, de nombreuses marques vous proposent du contenu riche et varié ! Et il en va de même pour le cinéma, la musique, l'actualité ou le sport.

EN TANT QU'UTILISATEUR, QUELLES SONT MES GARANTIES ?

Tous les sites référencés sur Gallery doivent se conformer à une charte qui garantit une ergonomie claire du site et la loyauté des contenus pour les utilisateurs. Et, histoire d'éviter les mauvaises surprises, tous les tarifs sont annoncés par avance et doivent être acceptés par vous avant toute transaction.

MON TÉLÉPHONE EST-IL COMPATIBLE ?

Gallery est accessible depuis la quasi-totalité des téléphones mobiles couleur. Vérifiez la compatibilité de votre téléphone sur le site web **www.gallery.fr**.

COMMENT ÇA MARCHE ?

1- Connectez-vous au portail de votre opérateur mobile

(Orange World, Vodafone live!, I-Mode ou les portails de Tele2 Mobile, Virgin Mobile, NRJ Mobile ou Debitel)

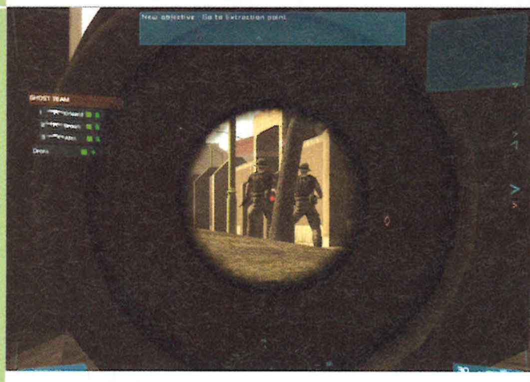
- **Cliquez sur le lien « Gallery »** pour accéder au moteur de recherche.
- **Entrez l'objet de votre recherche** dans la case « Entrez marque ou mot clé » pour accéder à la liste des sites correspondants.
- **Cliquez sur le site qui vous intéresse** pour dénicher le jeu, la sonnerie ou l'information dont vous avez besoin.

2- Ou envoyez un SMS au 30130

- **Envoyez le mot qui définit le mieux votre recherche par SMS au 30130** (marque, activité ou contenu).
- **Quelques secondes plus tard, vous recevrez un message** contenant un lien cliquable.
- **Cliquez pour accéder à la liste des sites** correspondant à votre recherche et trouvez votre bonheur.

« TESTEZ MAINTENANT ! ENVOYEZ "JEUX" PAR SMS AU 30130 (prix d'un simple sms). »

GALLERY >>
Le moteur de recherche de l'Internet mobile
Jeux OK





Le saut en parachute au début de GRAW est vraiment impressionnant.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

GENRE
Tactical FPS urbain
ÉDITEUR
Ubisoft
DÉVELOPPEUR
GRIN Inc/Suède
SORTIE PRÉVUE
Mai 2006

Mexico City, 2013 : les Forces Spéciales américaines s'intéressent de près aux activités d'un groupe de soldats mexicains. Alors que l'Amérique vient de leur confier du matériel militaire sensible pour les aider à combattre les trafiquants de drogue qui infestent la région, ces petits filous n'ont eu apparemment rien de plus pressé que d'aussitôt revendre les merveilles technologiques de l'Oncle Sam à des guérilleros communistes. Quelle ingratitude, c'est à vous dégoûter de venir en aide aux étrangers... On va donc envoyer votre escouade de Ghosts là-bas pour siffler la fin de la récréation. Vous serez parachuté au-dessus du centre-ville et vous devrez prendre contact avec votre espion au sol, identifier les suspects, liquider tout le monde au lance-grenades et récupérer la marchandise (ou ce qu'il en reste). Fastoche...



Entre chaque mission, on pourra choisir quelles armes et accessoires emporter.



Comme dans tout bon tactical shooter, on passera beaucoup de temps à se pencher prudemment au coin des murs...



Mayday ! Mayday !

Sauf que pendant que vous étiez occupé à tuer quelques seconds couteaux, le pays a sombré dans le chaos. Le président américain, qui passait dans le coin pour boire une Corona et signer un traité de coopération militaire, est tombé dans une embuscade. Une fraction de l'armée mexicaine opposée aux États-Unis tente un coup d'État contre le gouvernement. La ville est sous couvre-feu et des soldats patrouillent dans les rues, tirant sur tout ce qui bouge. Heureusement vous êtes bien équipé pour faire face à la situation. Bardée d'électronique, votre troupe d'élite bénéficie des dernières technologies de réseaux mises au point par le Pentagone. La visière transparente de votre casque fournit en surimpression toutes les informations tactiques disponibles : identification automatique ami/ennemi, positions approximatives des dernières cibles repérées, affichage des waypoints, communications vidéo avec vos supérieurs, bulletins de news CNN, tirages d'Euro-Millions... Les Ghosts ne sont pas appelés des « advanced warfighters » pour rien. En général vous ne savez pas où se trouvent vos ennemis,

mais parfois vous disposez d'un drone, que vous pouvez envoyer au-dessus des toits pour observer ce qui se passe derrière une barricade. Suprême raffinement, il est possible de surveiller en permanence ce que voit l'un de vos coéquipiers : ils ont tous une petite webcam sur l'épaule et l'image en temps réel (en qualité très réduite) est affichée dans une fenêtre sur votre HUD. Vous pouvez passer de l'un à l'autre et en cas de besoin agrandir l'image en plein écran : vous observez alors la situation par ses yeux. La scène a un look « caméra de surveillance » très plaisant, mais honnêtement je ne suis pas certain que ça serve réellement à grand-chose. En tout cas, l'idée est intéressante.

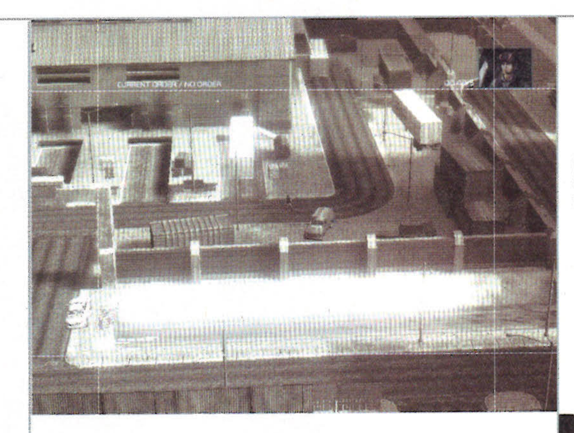
Descends-le, on te regarde

Plus convaincant, l'écran tactique vous donne une vue aérienne des alentours. Bien plus qu'une simple carte en papier, il s'agit d'une véritable représentation 3D du terrain. Des icônes précisent la position des forces en présence et vous pouvez placer des waypoints pour chacun de vos coéquipiers, de façon à coordonner l'attaque en tenailles d'une position ennemie. Les armes étant extrêmement précises et mortelles, une grande rigueur dans les déplacements est nécessaire : trotter innocemment au milieu de la rue est synonyme de balle dans la tête. Plusieurs routes permettent de se rendre d'un point à un autre (ce qui évite l'effet couloir à la Call of Duty) et pour survivre il faut progresser prudemment, à couvert, en répartissant ses troupes pour créer des tirs croisés dévastateurs. Le système de physique du jeu est très développé et on peut souffler une palissade gênante avec une grenade, ou désosser méthodiquement une bagnole avec des rafales de mitrailleuse légère : les pneus éclatent, les portières se tordent et finissent par gicler, le réservoir explose et le type qui se cachait derrière mange quelques bastos et pleurniche en espagnol sur l'injustice du monde.

Aïe aïe, madre de dios, que calor !

En fait, l'élément le plus prometteur pour les fans du premier Ghost Recon, c'est que cette version PC de GRAW s'annonce très différente de la version récemment sortie sur Xbox 360. Moins riche visuellement, moins colorée, moins « next gen », mais aussi plus sérieuse, plus tactique, plus immersive. Ceux qui craignaient de voir la série déraper dans le shoot bourrin peuvent respirer : Ghost Recon ne prendra pas le même chemin que Rainbow Six, licence autrefois prestigieuse, mais désormais « consolisée » pour le grand public. Ubi insiste beaucoup sur ce point : GRAW sur PC sera bien un simulateur d'infanterie hardcore, pas un gunfight hollywoodien à jouer au pad en bouffant des chips. Ce que nous avons vu est très encourageant. Les deux seuls défauts visibles de notre version bêta sont le framerate (une machine relativement balèze semble nécessaire) et l'I.A. des équipiers. En effet, la nature ouverte des cartes tend à créer une certaine confusion : vos copains semblent avoir du mal à comprendre d'où provient le danger, ce qui les amène parfois à se cacher du mauvais côté d'un obstacle et à se placer à des endroits où leur angle de tir est complètement bouché. Étant donné l'importance vitale d'une bonne coordination entre le joueur et l'I.A., on espère que tout ça sera arrangé dans la version finale.

Atomic



La caméra du drone s'annonce bien pratique pour détecter les sentinelles.

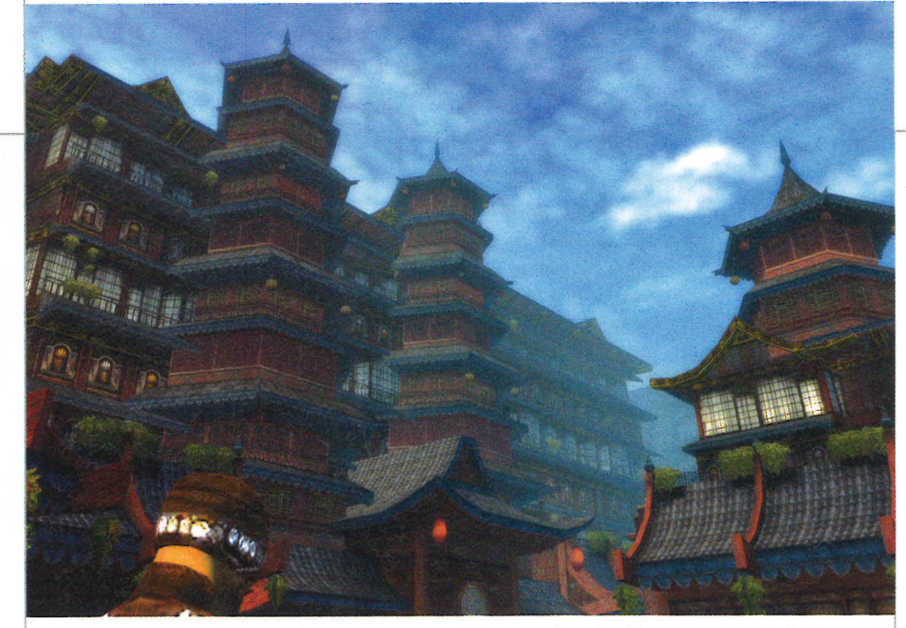


Euh, les gars... On vient de SORTIR par cette porte, vous vous souvenez ? Maintenant on va de l'autre côté...





La carte tactique permettra de déplacer individuellement les coéquipiers.



Problème technique, j'ai paumé tous mes screens ! Du coup, j'en ai volé sur mmorpgs.info (surtout ceux de Keryk). Merci à eux !

GUILD WARS FACTIONS

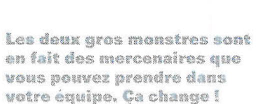
GENRE
Guerre éternelle
ÉDITEUR
NCsoft
DÉVELOPPEUR
ArenaNet / États-Unis
SORTIE PRÉVUE
28 avril

Chez Joystick, on est comme beaucoup de gens, on attend la sortie de Guild Wars Factions pour y jouer. Enfin, pas tout le monde chez Joy, en fait. Malgré tout le génie du premier titre de la série, il y en a qui n'accrochent pas du tout. C'est comme ça, légouzélécouleurs. Tout ça pour dire que nous autres, éminents journalistes, sommes à la même enseigne que les honnêtes joueurs : on essaie un peu Factions quand NCsoft nous y autorise et on le testera dès qu'il sera sorti, le 28 avril et pas avant, contrairement à beaucoup de jeux offline. Rappelons que vous pourrez acheter Factions en stand-alone, sans posséder Guild Wars, pour environ 50 euros. Vous aurez alors accès à toute la partie PvP (et sa nouvelle guerre des peuples) et à une campagne solo/coop indépendante de la première histoire. Sans oublier le PvE amélioré et compétitif. De même, ceux qui se battent dans Guild Wars depuis un an, mais qui, pour une raison qui m'échappe, ne souhaiteraient pas continuer l'aventure avec Factions, auront toujours les habituels tournois PvP et autres affrontements entre guildes pour s'amuser. Bref, tout cela est extrêmement bien organisé et vous faites ce que vous voulez. Non, mais !





On voit bien sur la carte la ligne de front qui sera influencée par l'issue des combats PvP entre factions.



Les deux gros monstres sont en fait des mercenaires que vous pouvez prendre dans votre équipe. Ça change !

C'est de l'art !

Difficile de se faire une idée du gameplay de Factions quand on vous propulse directement niveau 20. Surtout que j'ai essayé une des nouvelles classes, l'assassin. On ne s'improvise pas maître des dagues en quelques heures de jeu ! Dans GW, l'apprentissage se fait progressivement, sinon on se noie dans la mer des compétences et des tactiques. Néanmoins, ArenaNet devrait nous fournir une histoire menant rapidement votre héros au top de son art. Pendant ce temps, il se choisira un camp entre les Luxon et les Kurzick. À présent, les quêtes effectuées rapportent des points de factions en plus de l'expérience : à vous de vous faire remarquer ! Deux choses m'ont vraiment frappé durant cette preview. D'une part, c'est difficile. J'ai l'impression que le niveau des combats est un cran au-dessus de ceux de Guild Wars. On en bave. D'autre part, on bave encore, mais différemment, sur les décors. C'est beau... Magnifique. Et je ne parle pas forcément de technique, mais de design. Admirer des artworks accrochés aux murs des locaux d'ArenaNet est une chose. Les retrouver aussi fidèlement dans le jeu en est une autre. Il y a dans cette boîte de développement de vrais artistes, doués d'une imagination visuelle incroyable. La ville principale, avec ses immeubles de style oriental médiéval, c'est du jamais vu. La forêt pétrifiée, dont les arbres géants sont transformés en citadelles, coupe le souffle. Et l'ambiance sur la mer de jade est aussi enchanteresse qu'inquiétante.
Je n'ai qu'une hâte : partir à l'aventure dans ce Factions magique.

Fumble

RUSH FOR BERLIN

GENRE
Histoire parallèle
ÉDITEUR
Deep Silver
DÉVELOPPEUR
Stormregion/ Hongrie
SORTIE PRÉVUE
26 mai 2006

Tous à Berlin ! En ce beau début d'année 1945, les traditionnelles soldes de janvier ont un succès fou : tout le monde se précipite vers la capitale allemande. Premier arrivé, premier servi ! À l'est, le rouleau compresseur soviétique aplatit les divisions nazies les unes après les autres. À l'ouest, les ultimes défenses du Reich fondent à un rythme alarmant. Développé par Stormregion, à qui l'on doit déjà Codename Panzer 1 et 2, Rush for Berlin nous proposera une première campagne dans les rangs de l'Armée Rouge : l'objectif sera de capturer Berlin avant que l'Allemagne ne capitule en bloc au profit des Anglo-Américains. Cette course contre la montre devrait être un élément essentiel de chaque mission, obligeant parfois à sacrifier délibérément des troupes de valeur dans le seul but de gagner un temps précieux (comme dans la réalité). La deuxième campagne, du côté des Alliés occidentaux, sera quant à elle une opération fictive : la prise de Berlin par un assaut aéroporté massif. Vu que la ville n'était pas exactement sans défense, on pourrait se demander comment des paras largués au petit bonheur et privés d'équipement lourd peuvent espérer réussir... Eh bien, apparemment, dans le jeu, ils pourront capturer les usines d'armement locales et fabriquer leurs propres chars Tigre pour se défendre. Hum. J'ai l'impression qu'on s'éloigne quand même un peu de l'esprit Codename Panzer...



Lâcher des paras sur des panzers et de la flak lourde : pas une bonne idée.

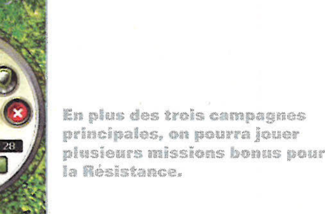


Voici le terrifiant char Maus (sans doute coincé ou en panne d'essence).

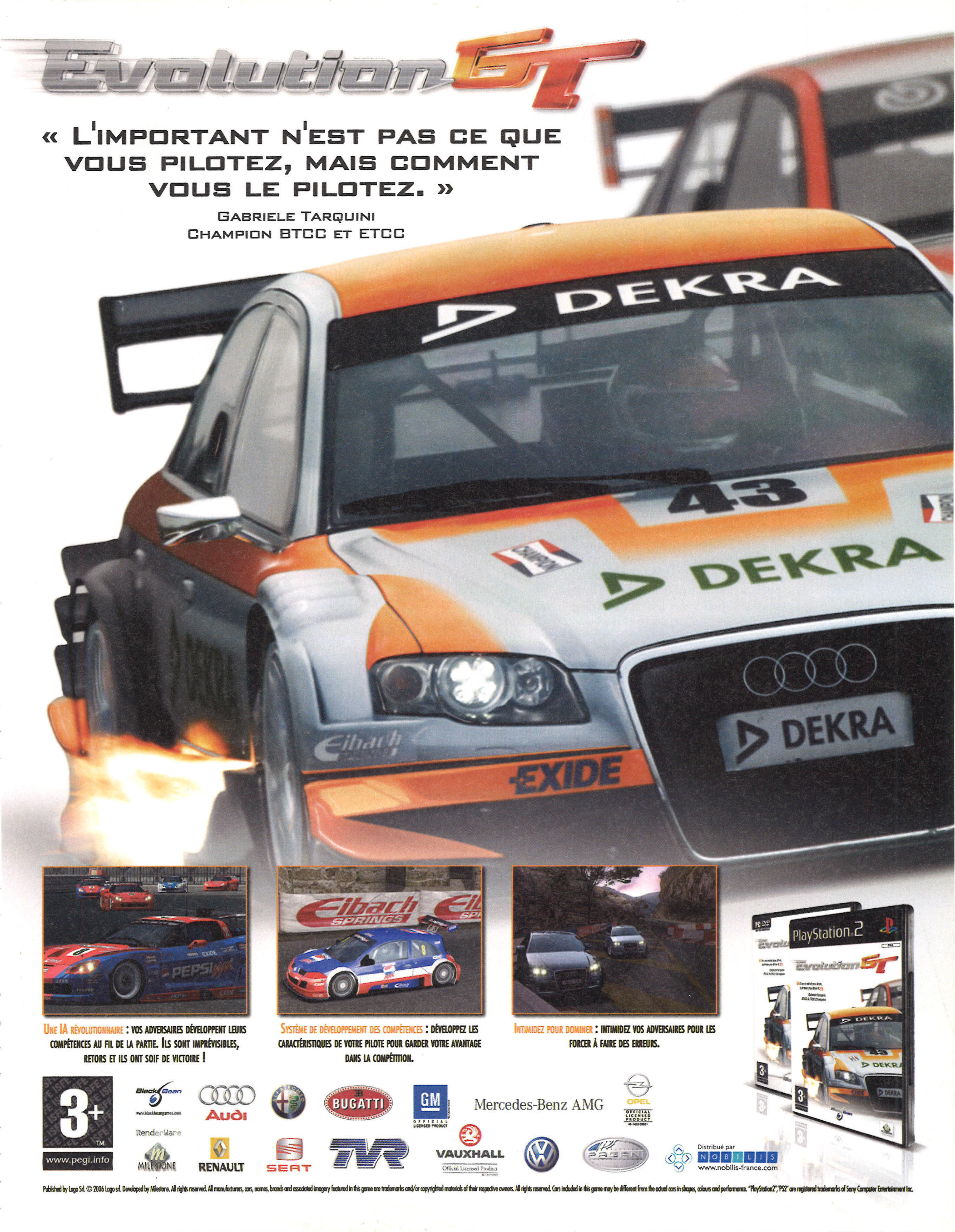
Sauvez la Patrie

La troisième campagne ira encore plus loin dans la science-fiction : vous commanderez des troupes allemandes et vous essayerez de ne pas perdre la guerre. Bien sûr vous ne jouerez pas le rôle d'un nazi ! Dans ce scénario, Hitler et ses copains auraient été liquidés et remplacés par un gouvernement plein de gentils Allemands (comment on sait qu'ils sont gentils ? Parce que c'est écrit sur leurs casquettes). Votre job consistera à défendre l'Allemagne contre les millions d'étrangers têtus qui refusent de croire que vous êtes devenu sympa. Pour vous aider dans cette tâche utopique, vous pourrez librement piocher dans l'immense bric-à-brac d'armes expérimentales foireuses qui ont contribué à créer le mythe de la supériorité technologique teutonne. Vous aurez par exemple accès au célèbre Panzer VIII « Maus » [Souris]. Ce tank géant de 188 tonnes (trois fois plus lourd que les énormes Tigres), péniblement propulsé à 10 km/h par un moteur de bombardier, exista réellement : deux prototypes en furent fabriqués pendant la guerre. Ça peut être amusant à jouer : même si ce bunker pseudomobile était complètement inutilisable dans la réalité, c'est typiquement le genre d'arme suprême délirante qui fait fantasmer les dictateurs séniles et les joueurs de jeux vidéo. Reste à voir si ça permettra à Rush for Berlin de s'imposer sur le marché congestionné des STR Seconde Guerre mondiale...

Atomic



En plus des trois campagnes principales, on pourra jouer plusieurs missions bonus pour la Résistance.



Evolution GT
« L'IMPORTANT N'EST PAS CE QUE VOUS PILOTEZ, MAIS COMMENT VOUS LE PILOTEZ. »
GABRIELE TARQUINI
CHAMPION BTCC ET ETCC
DEKRA
43
DEKRA
EXIDE
DEKRA
Eibach SPRINGS
UNE IA RÉVOLUTIONNAIRE : VOS ADVERSAIRES DÉVELOPPENT LEURS COMPÉTENCES AU FIL DE LA PARTIE. ILS SONT IMPRÉVISIBLES, RETORS ET ILS ONT SOIF DE VICTOIRE !
SYSTÈME DE DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES : DÉVELOPPEZ LES CARACTÉRISTIQUES DE VOTRE PILOTE POUR GARDER VOTRE AVANTAGE DANS LA COMPÉTITION.
INTIMIDEZ POUR DOMINER : INTIMIDEZ VOS ADVERSAIRES POUR LES FORCER À FAIRE DES ERREURS.
PlayStation 2
Evolution GT
3+
www.pegi.info
Black Bean
www.blackbeangames.com
RenderWare
MILESTONE
Audi
RENAULT
SEAT
BUGATTI
TVR
GM
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
VAUXHALL
Official Licensed Product
Mercedes-Benz AMG
OPEL
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
PAGANI
Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com
Published by Lago Srl. © 2006 Lago srl. Developed by Milestone. All rights reserved. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Cars included in this game may be different from the actual cars in shapes, colours and performance. "PlayStation2","PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Laisse aller, c'est une valse.


Ma caisse ne ressemble peut-être plus à rien, mais au moins, je suis premier.


Barbecue champêtre ou virage mal négocié ?

GENRE
Beat'em up à quatre roues
ÉDITEUR
Empire Interactive
DÉVELOPPEUR
Bugbear Entertainment/ Finlande
SORTIE PRÉVUE
Mai 2006

FLATOUT 2

J'ai une confidence à vous faire : la raison pour laquelle on ne me file jamais les jeux de bagnoles à la rédac, c'est parce que j'ai, paraît-il, une conduite légèrement discutable. Oui, j'avoue : derrière un volant, j'ai une certaine propension à emboutir tout ce qui m'entoure. Par distraction, souvent, mais parfois aussi pour répondre à mes pulsions psychopathes. Forcément, pour tester toutes les subtilités d'un gameplay réaliste à la GTR2, ça craint. Par contre, quand il s'agit de se faire les dents sur le dernier titre de Bugbear, où le maître-mot est « démolition », je redeviens tout à coup un mec utile. Pour une fois que je peux tendrement emboutir le pare-chocs de mes adversaires sans qu'un idiot ne vienne agiter un drapeau noir en bord de piste, je ne vais pas me faire prier.

Flatburnout2

Alors, quoi de neuf au menu de ce nouvel épisode ? Des courses effrénées bien sûr, dans des environnements variés (désert, campagne, ville) mais également la possibilité de se faire défoncer la calandre dans des arènes fermées. Et si cela ne suffit pas, vous pourrez toujours vous rabattre sur les petits jeux d'adresse idiots où l'on s'amuse à traverser le pare-brise pour aller s'écraser comme une merde une centaine de mètres plus loin. Pour épicer quelque peu les joutes, on aura la possibilité de démolir une bonne partie du décor, ce qui permettra d'emmagasiner du « boost », pratique pour décocher une accélération surpuissante et griller ses adversaires (ou précipiter son accouplement avec un mur, ça dépend qui conduit). Pour un peu, j'en oublierais presque de vous parler des jumps (pour faire des saltos avec votre pick-up) ou des routes alternatives (en traversant une station essence dans un grand « boum », par exemple)... Certes, que du très classique. Mais en version über efficace.

Aouaouite, aoua trèèès ouite

Parce qu'en terme de réalisation, ils savent y faire chez Bugbear. Cette version PC (qui n'est pas un portage et ça se sent) dispose de tous les derniers effets à la mode et se paie en outre le luxe d'être optimisée aux petits oignons. La preview crashait encore parfois pendant la navigation dans les menus, mais pas une frame de perdue pendant les courses : ça va vite, très vite et en plus, c'est beau. Sans oublier le moteur physique, qui envoie virevolter vos adversaires ou des morceaux du décor dans les airs. Rien de plus jouissif que de foncer à tombeau ouvert dans un échafaudage pour le faire s'écrouler sur le capot du pauvre mec qui vous suit. À mi-chemin entre NFSU et Burnout, FlatOut 2 s'annonce clairement comme « le » jeu de course arcade le plus prometteur de l'année.

Faskil





SONALYSTS COMBAT SIMULATIONS

DANGEROUS WATERS



« Dangerous Waters est sans conteste le meilleur simulateur de combat aéronaval moderne jamais développé »
MICRO SIM

« Dangerous Waters est la référence des simulations aéronavales »
97/100 - SUBSIM.COM

« Le nouveau titre de référence des jeux de bataille navale »
9/10 - JOYSTICK







Le premier jeu de simulation aéronavale qui vous place aux commandes de différentes plates-formes sous-marines et de surface !











Quand Caféine m'a appelé pour me demander : « Tu aimes les jeux de cow-boys ? », j'ai d'abord cru à une proposition indécente. Heureusement, je tiens bien un jeu de western dans les mains. Et après tout, pourquoi pas ? Puisqu'il s'agit de la suite du sympathique Desperados, le Commandos-like version Far West sorti en 2001, il hérite d'un bon petit potentiel de départ. Quand on se balade dans le désert aride, le Stetson bien bas, plus pour cacher son regard que pour se protéger du soleil, une vieille chique qui pendouille des lèvres tout en caressant son colt chéri, ça a quand même méchamment la classe ! Enfin bon, l'intro passée, ça se complique très vite. Je découvre que la version bêta regorge de problèmes de compatibilité avec une liste de cartes graphiques longue comme le bras. La mienne en fait

Rien de tel qu'une bonne boule puante pour se débarrasser des ennemis !

GENRE
Il était deux fois dans l'Ouest
ÉDITEUR
Atari Corporation
DÉVELOPPEUR
Spellbound Software/ Allemagne
SORTIE PRÉVUE
21 avril 2006

WESTERN COMMANDOS
LA REVANCHE DE COOPER



Regardez-moi dans les yeux quand vous m'adressez la parole, espèce de goujat !





Dans le Far West, on ne fait pas dans la dentelle.

évidemment partie. Ce qui veut dire de gros problèmes de texture et des ralentissements monstrueux à gogo. Ça commence mal.

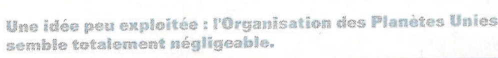
Les 6 mercenaires

Malgré tout, cette suite semble joliment faite. En faisant abstraction de ces quelques problèmes techniques, le moteur graphique me paraît plus que correct. Les niveaux bénéficient d'un bon rendu et proposent des environnements vraiment variés. Côté personnages, on retrouve toute la clique du premier opus avec un nouveau venu en prime : l'indien Hawkeye. Ils disposent toujours de pas mal de capacités spéciales. Kate, par exemple, peut tenter de séduire ses ennemis à grands renforts de décolletés et de maquillage. Ils possèdent aussi une vingtaine de nouvelles actions comme nager, utiliser des sédatifs ou mettre des menottes. Mais la plus grosse innovation du jeu est l'intégration d'une vue quasi subjective. Elle permet de mieux gérer les situations de combat à distance ou au corps à corps en accentuant la précision et l'immersion.

Complètement à l'ouest

J'ai l'impression que le déroulement reste toujours trop linéaire et le gameplay assez rigide : malgré les multiples actions disponibles pour chaque héros, il faut forcément agir de la manière dont les développeurs l'ont scripté, et la moindre petite erreur entraîne la mort d'un des persos ! Il faudra penser à assouplir tout ça d'ici à la sortie. J'espère aussi qu'ils feront un tour du côté de l'I.A. qui paraît vraiment désespérante pour l'instant. Le champ de vision des bandits souffre de grosses limitations, même en ligne droite dégagée et par beau temps. En plus, ils ne s'aperçoivent jamais de la disparition progressive de leurs congénères... Il faut vraiment le faire exprès pour se faire repérer. On pourra rechercher plus de challenge dans un éventuel mode multi, mais là, tout de suite, je n'en vois pas.
Quoi qu'il en soit, le concept fonctionne toujours bien et si les défauts techniques, de gameplay et d'I.A. sont tous corrigés d'ici au lancement, la Revanche de Cooper se montrera sûrement fun. Il reste juste beaucoup de travail...

June



Une idée peu exploitée : l'Organisation des Planètes Unies semble totalement négligeable.





En ajoutant des modules culturels aux bases stellaires, on pourra tenter d'influencer les civilisations voisines.

GALACTIC CIVILIZATIONS II

GENRE
Stratégie interstellaire

ÉDITEUR
Stardock Corporation

DÉVELOPPEUR
Stardock Entertainment/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Mai 2006

Stardock est une boîte sérieuse : son boulot, c'est avant tout de développer des utilitaires Windows, des interfaces personnalisées, des curseurs clignotants et des icônes flashy pour décorer son desktop. Bref, a priori, rien qui nous intéresse. Mais chez Stardock, ils font aussi Galactic Civilizations, un jeu de stratégie tour par tour permettant de coloniser la galaxie et de maltraiter plein d'extra-terrestres aux yeux globuleux. Et là, ça nous intéresse déjà beaucoup plus. La première version de GalCiv, sortie en 2003, avait le budget d'un jeu indépendant : 300 000 dollars.
Ça pourrait paraître une belle somme, et ça l'aurait été il y a dix ans, mais comparé au marché actuel des jeux vidéo, c'est devenu rachitique. Pas question avec aussi peu d'espérer concurrencer les grands éditeurs et leurs budgets chiffrés en millions. Pour s'y retrouver



Les sociétés démocratiques sont plus riches, mais les élections libres font courir un risque au joueur.

financièrement, Stardock avait besoin de vendre 30 000 exemplaires de son GalCiv…
Et il a réussi. Car si les graphismes étaient à la rue, le gameplay était au rendez-vous. Avec peu de publicité, essentiellement grâce au bouche à oreille, Stardock a écoulé 150 000 GalCiv, cinq fois l'objectif ! Un triomphe. Alors, pour sa suite GalCiv II, Stardock a décidé de faire les choses en grand : budget triplé (900 000 dollars), un gros effort technique et la décision de distribuer lui-même son jeu sur l'internet afin de réduire les intermédiaires.

Peu de pognon, mais des idées

Approfondissement du jeu d'origine, GalCiv II va s'efforcer de lui donner plus de personnalité. Ainsi, il sera désormais possible de présider aux destinées de n'importe laquelle des espèces intelligentes de la galaxie, alors que dans le jeu précédent, on devait forcément jouer les humains, l'I.A. s'occupant des autres races. Bien sûr, on pourra toujours customiser sa civilisation : quelques points supplémentaires en commerce, un bonus de résistance, un taux de reproduction plus élevé que la moyenne…





Et puis des radars plus efficaces, la peinture anticorrosion, un lecteur MP3, vous m'en mettrez deux douzaines ! Les empires spatiaux concurrents auront tous leur personnalité propre : certains préféreront tenter une expansion coloniale à marche forcée et l'extension maximale de leur territoire, d'autres choisiront d'investir dans la recherche scientifique pure et une croissance forte et régulière. Il y aura des négociants fermement déterminés à s'imposer par le commerce et la propagation de leur culture, tandis que d'autres se préoccuperont surtout de production de masse, de flottes de guerre, de forteresses orbitales, d'invasions interplanétaires et de génocides systématiques. L'I.A. de GalCiv ayant déjà amplement démontré sa capacité à définir une stratégie efficace et à lire vos intentions pour mieux les contrer, on s'attend à ce que sa suite soit tout aussi solide.



Des robots inconnus massacrent nos colons ! Faut-il les anéantir ou tenter de les capturer intacts ?

Des Legos dans l'espace

Au chapitre des nouveautés, outre une amélioration graphique salutaire grâce au passage à la 3D, le jeu proposera un système de combat entièrement original. Il sera désormais possible de concevoir ses propres vaisseaux spatiaux, morceau par morceau : rayons énergétiques, missiles, boucliers déflecteurs, générateurs, senseurs, réservoirs d'appoint, modules de colonisation ou de transport de troupes, chaque élément pourra être ajouté à des coques de différentes tailles, en fonction du volume disponible. Le progrès technologique permet par la suite de remplacer les composants devenus obsolètes par des équipements plus modernes, ou de tester différents designs en fonction des circonstances. Ainsi, grâce aux renseignements fournis par l'espionnage, on préférera remplacer ses brouilleurs électroniques par un blindage renforcé si l'ennemi n'embarque pas de missiles sur ses croiseurs et leur préfère des canons à neutrons. Il faudra aussi soigneusement étudier l'implantation de ses bases spatiales fixes, qu'elles soient à vocation industrielle, commerciale ou militaire, car elles peuvent avoir une importance stratégique considérable.

En cas d'invasion interplanétaire, les morts se comptent par milliards...



Patchez-moi ça

Une première version de GalCiv II est déjà disponible, mais après quelques heures de jeu elle s'est, hélas !, révélée décevante : malgré des progrès dans l'interface, le système économique, inutilement confus, est très difficile à comprendre et à optimiser (ce qui mène généralement le joueur à une série de défaites humiliantes face à des I.A. sans pitié).
Pourtant, après quelques heures, une fois les principes économiques correctement analysés, des solutions radicales permettent d'en contourner les difficultés et d'augmenter considérablement sa productivité. Et ce, sans aucune tricherie ou manœuvre douteuse, juste parce qu'on a compris comment l'économie marche et comment en tirer le maximum.
La situation est alors si déséquilibrée que les I.A., pourtant excellentes, sont incapables de s'y adapter et n'offrent plus aucun challenge. On gagne grâce à quelques recettes faciles et l'intérêt stratégique s'envole...
Fort heureusement, tout espoir n'est pas perdu. Stardock travaille sur un patch colossal, une refonte complète de l'économie. Sur le papier, le nouveau design semble pouvoir résoudre tous les problèmes constatés et rendre au jeu sa profondeur. Donc plutôt que de le tester dans son état actuel et de le noter sévèrement, on va patienter encore un petit mois, en croisant les doigts. S'il tient ses promesses et apporte les solutions dont GalCiv II a besoin, ce patch peut potentiellement le propulser au premier rang des jeux de stratégie actuels.

Atomic



Même si les extraterrestres sont très laids, on est parfois obligé de négocier avec eux.





155 km/h au compteur, mais l'impression de vitesse ne dépasse pas les 50 km/h. Faut arrêter de reproduire la sensation de vitesse d'une Smart, les gars.

EVOLUTION GT

GENRE
Course
ÉDITEUR
Nobilis
DÉVELOPPEUR
Milestone/ Italie
SORTIE PRÉVUE
Fin mai 2006

Si tenir fermement le levier de vitesse de gros bolides made in Mercedes, BMW ou Bugatti vous fait de l'effet, alors Evolution GT devrait attirer votre attention. Au moins le temps d'admirer les courbes des 35 véhicules roulant à vive allure sur les 28 circuits présents. Car il faut bien plus que ces quelques chiffres et la vue d'emblèmes de marques pour nous impressionner. Pour se différencier de la concurrence, le titre de Milestone propose quelques idées peu communes, comme le côté RPG qui permet au pilote d'améliorer ses caractéristiques en cumulant des points d'expérience. Il peut également gagner des bonus de compétence en s'équipant de chaussures +1 en accélération ou de casque +2 en précision. Ridicule ? Juste un peu. L'attrait du leveling serait presque accrocheur si la conduite n'était pas soporifique ; et ce malgré tous les artifices qui tentent de nous procurer du plaisir. Prenez le système censé reproduire les sensations de vrais pilotes et qui présente trois jauges affichées en bas à gauche de l'écran, par exemple : le résultat n'est malheureusement, pas forcément au rendez-vous.



Bien tenté

La première jauge symbolise l'état du véhicule. Elle diminue au moindre choc contre un élément du décor ou un adversaire, et oblige à abandonner la course lorsqu'elle est vide.
La deuxième indique la concentration du pilote. Elle se consume à chaque fois qu'une voiture tente de vous pousser à la faute en roulant derrière vous. Dans les faits, le cœur s'emballe, la respiration s'accélère et la vue devient floue pour ne laisser apparaître qu'un épais brouillard en guise de décor durant quelques secondes. Tout ça paraît fort sympathique, mais actuellement le niveau de la jauge baisse en continu dès l'instant qu'une voiture se trouve contre votre pare-chocs. Et ce, même si l'adversaire essaie tant bien que mal de se maintenir sur la route durant un virage. Une mémé déboulerait derrière vous au volant d'une 4L que vous seriez intimidé : vraiment génial ! Quant à la troisième jauge, appelée effet tigre, elle représente le niveau d'anticipation du conducteur. Grâce à cela, vous pouvez revenir en arrière de quelques secondes, en pleine course, pour corriger une erreur de pilotage.
Il faut tout de même savoir que ce système de jauges n'est disponible qu'en mode carrière. Pour participer à des courses au gameplay classique, il suffit de vous orienter vers le menu course simple ou multijoueur. Pour ce dernier, accrochez-vous bien, car il n'est disponible qu'en écran splitté. Si quelqu'un pouvait expliquer à Milestone qu'on n'est pas sur PS2, ça arrangerait plein de monde. Il ne reste plus qu'à espérer que tout ça s'améliore d'ici la version finale, car pour l'instant il n'y a pas grand-chose qui nous pousse à user de la gomme sur le bitume..



Cyd



Pas la peine de régler le moniteur, c'est juste le gus de derrière qui vient de vous intimider.



Avec l'effet d'aspiration, on a l'impression d'aller encore moins vite que d'habitude.



LA DÉFENSE

LE TÉMOIN

L'ACCUSATION

C'est vous l'avocat.

Menez l'enquête, interrogez les témoins, et sauvez les innocents.









Objection, votre Honneur ! Je suis Phoenix Wright, apprenti avocat... Avez-vous déjà entendu parler "d'inculpations fallacieuses" ? C'est lorsque quelqu'un est accusé à tort d'un crime qu'il n'a pas commis. Ma vocation : défendre ces gens et prouver leur innocence. Sur les lieux du crime et dans la chambre du tribunal, tous les moyens sont bons pour faire craquer le vrai coupable.





Ma chère Mary, je viens d'arriver en Angleterre. Youpi, je peux enfin me battre contre les nazis ! J'espère que tout va bien pour toi au Canada, ici il ne fait pas beau et la nourriture est bizarre. Pour mon premier jour dans la Royal Air Force, j'ai appris à piloter un avion de chasse. Ce n'est pas trop compliqué, on peut y arriver au clavier, mais c'est quand même plus facile avec un joystick. J'ai déjà pu essayer le Spitfire, le Hurricane, mais aussi le Hawker Typhoon, dont le premier exemplaire ne sera fabriqué que dans

Victoire ! Encore un bombardier boche au tapis !



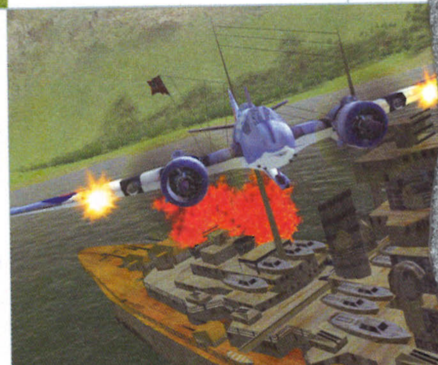


Décidément, les armes secrètes de la Luftwaffe sont de plus en plus loufoques...

tombaient comme des mouches qui ont bu trop de schnaps. Un truc sympa c'est que nos zincs sont armés de bombes et de roquettes, c'est très pratique pour faire exploser les bidules qui traînent en dessous, dans la campagne. J'aime bien bombarder des fermes au hasard, c'est rigolo. Le colonel était pas trop content par contre, il m'a demandé de ne pas recommencer tant qu'on vole au-dessus de l'Angleterre.

Vieux grincheux !

Ensuite on est allés en France : on décollait de notre base de Dunkerque, capturée par l'ennemi il y a deux mois (encore un paradoxe

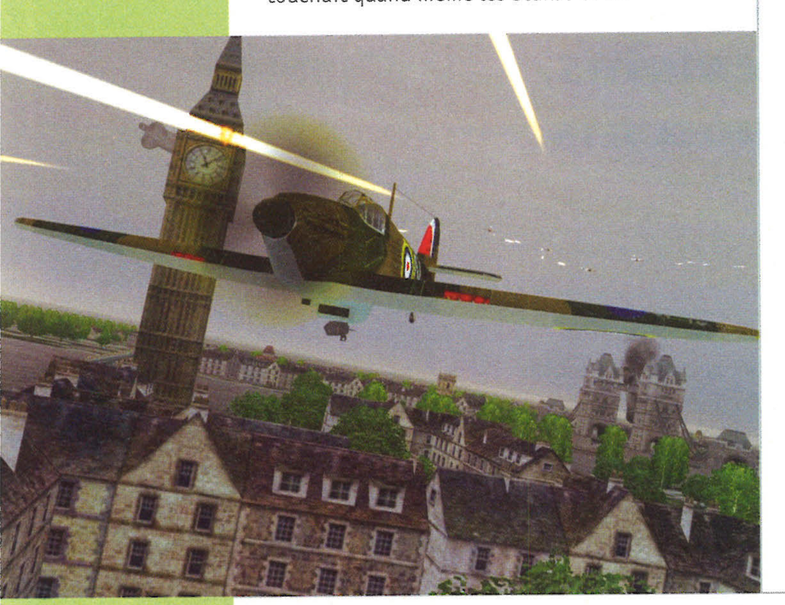


Le Bismarck va passer un sale quart d'heure.

GENRE
Shoot'em up
ÉDITEUR
Black Bean Games
DÉVELOPPEUR
Maus Software/ Allemagne
SORTIE PRÉVUE
Avril 2006

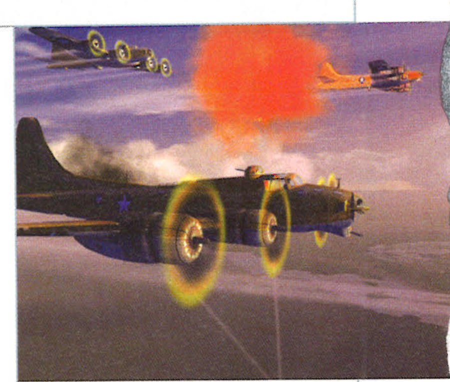
BATTLE OF EUROPE

un an. Moi aussi ça m'a paru bizarre au début, mais on m'a dit de ne pas faire attention aux anars-chomistes... chromimses... de ne pas faire attention. Le lendemain, j'ai participé à la Bataille d'Angleterre et j'ai affronté dans les cieux la vermine nationale-socialiste. C'était terrible, les avions tournaient partout et ça faisait vraaaaouum et tacatacata et il y avait des explosions et de la musique et je tirais dans le vide, mais heureusement avec l'auto-aim ça touchait quand même les Stukas et ils

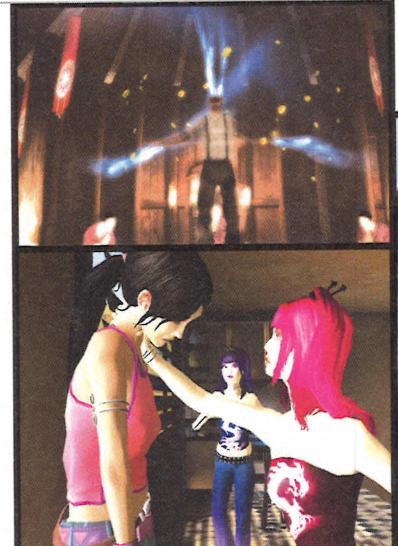


temporel). C'est pas facile de tuer les Allemands : en général ils volent en ligne droite, mais des fois ils bougent aussi un peu dans tous les sens. Je crois qu'on peut activer des Super-Bonus pour s'aider un peu, mais je n'ai pas compris comment. Les autres ont essayé de m'expliquer, une histoire de « pac-gommes » ou je ne sais quoi, mais ça ne m'intéressait pas alors je me suis endormi. Il paraît que plus tard on pourra torpiller des cuirassés boches, piloter des bombardiers quadrimoteurs et même des prototypes d'armes secrètes nazies ! Au début, je croyais qu'ils me faisaient une blague, mais les bougres avaient l'air très sérieux...
Ça fait un peu peur. Hier le colonel nous a fait un beau discours, très émouvant, très motivant. Loin de nos foyers et de ceux qui nous aiment, nous devons nous battre pour défendre l'honneur des hommes qui se battent pour l'honneur de la guerre. Des hommes. Qu'il a dit. Ou quelque chose comme ça, je n'ai pas tout compris. Je m'ennuie... Mais je garde espoir : cette guerre dure depuis bientôt 67 ans, il faudra bien qu'elle se termine un jour. Ou alors, c'est vraiment pas de bol. J'espère pouvoir bientôt rentrer dans notre belle cabane au Canada. Gros poutous, signé : ton John qui t'aime. PS : attention aux caribous !

Atomic



Je me souviens quand The Longuest Journey était sorti, cela avait failli être ma dernière chronique de jeu vidéo. J'avais été tellement happé par l'univers que j'en avais presque oublié d'écrire mon papier. Ce qui n'avait pas beaucoup fait marrer mon boss de l'époque. Six ans déjà et voilà qu'arrive enfin à la rédac la première version jouable du second épisode… Pourquoi une si longue attente ? Jørgen Tharaldsen, chef de produit sur le titre, nous donne sa version des faits : « Il y a plusieurs raisons à cela, mais la principale fut Anarchy Online. Quand le jeu est sorti sur le marché, ça ne s'est pas super bien passé. Funcom a donc dû y investir toutes les ressources disponibles pour rectifier le tir. En février 2003, lorsque nous nous sommes enfin posés pour réfléchir à notre prochain titre, l'idée d'une suite à The Longuest Journey est venue tout naturellement. Et nous n'avons cessé d'y travailler depuis. »





Dreamfall : The Longuest Journey

À chaque fois qu'un éditeur nous annonce un nouveau jeu d'aventure, c'est le même son de clairon : « Vous allez voir, celui-ci va faire renaître le genre de ses cendres ! » Et Dreamfall ne déroge pas à la règle. Mais à force, on commence à avoir un peu de mal à les croire. À moins que, pour une fois…

par Faskil

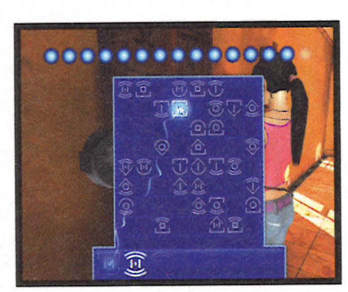
Envie de TOUT plaquer

Casablanca, 2219. Zoé Castillo est une jeune fille à la croisée des chemins. Elle s'ennuie un peu dans sa vie, y cherche désespérément un sens et après avoir abandonné ses études et plaqué son petit ami, elle hésite quant au prochain truc rigolo à faire. Et comme toujours en pareille circonstance, c'est le destin qui va se charger de lui montrer la voie. Car depuis quelques jours, la malheureuse est la victime d'étranges « visions ». Sur les écrans de télévision lui apparaît une enfant, mal en point et perdue dans un décor sinistre, qui lui enjoint de porter secours à une certaine « April », dont elle n'a jamais entendu parler, mais qui se trouve être visiblement dans la mouise. Et lorsque son ex disparaît dans des circonstances étranges, Zoé se dit qu'il y a manifestement un truc louche qui se trame et décide de partir à sa recherche…



Plus qu'un gorille, le PDA de demain ! À la fois agenda et répondeur téléphonique, tout le monde en a un, c'est super-tendance.

April et ses potes en pleine baston. Malheureusement, tout cela est un petit confus et mou.

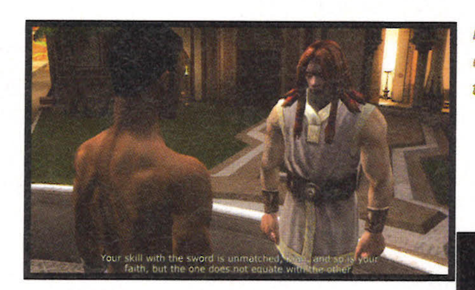


Périodiquement, de petites énigmes viendront ponctuer l'action. Pas de quoi s'arracher les cheveux cependant.

Triple CASTING

Dans la lignée de Fahrenheit, dont les développeurs sont ouvertement fans, Dreamfall proposera également d'incarner trois personnages différents au cours de l'aventure. Hormis Zoé, dont nous avons déjà parlé, vous serez ravis d'apprendre que la fameuse April Ryan que mentionnent les visions n'est autre que l'héroïne du premier épisode. Après avoir sauvé l'équilibre des mondes de Stark et Arcadia, la pauvre s'est retrouvée coincée dans une dimension parallèle qui n'est clairement pas la sienne. Et ici aussi, le destin va la rattraper et la replonger au cœur de l'aventure. Le troisième personnage, Kian, est sans conteste le plus mystérieux du lot. Assassin à la solde d'une secte d'intégristes, les Six, son boulot consiste à répandre la bonne parole à grands coups de lame. Mais sa foi pourrait bien être chamboulée par le voyage qu'il est sur le point d'entreprendre… À intervalles réguliers, le jeu nous fera donc basculer

dans la peau de l'un des trois protagonistes, histoire de conserver une vue neuve et originale sur une intrigue qui, au final, s'avère les relier tous les trois intimement.



Kian, l'assassin mystérieux et renfrogné, à la coupe de cheveux très gauloise. Prière de ne pas trop l'énerver.

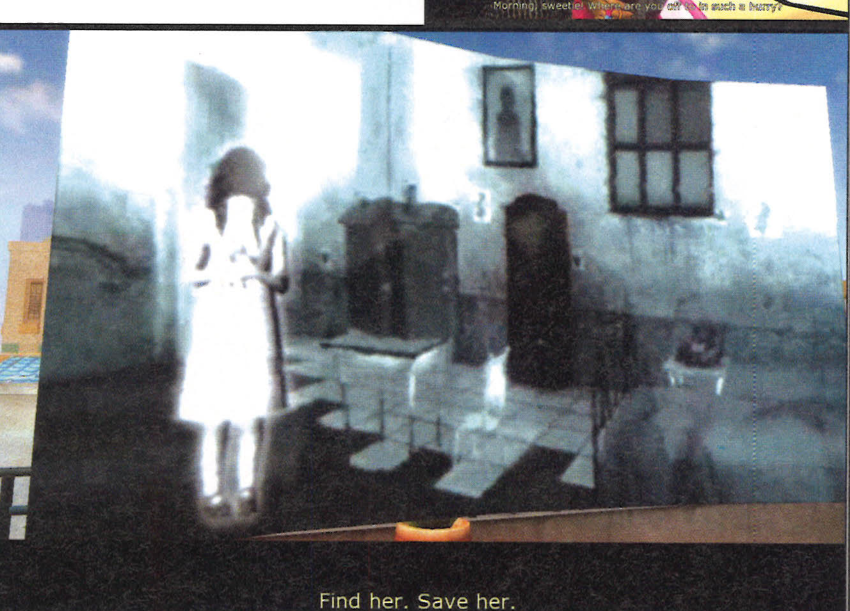
Old school contre NEXT-gen

Trêve de préambule, on a reçu une version jouable, je m'en vais donc de ce pas partager avec vous mes impressions sur les premières heures de jeu. Si le moteur graphique ne mérite clairement pas l'appellation « next-gen », il n'en demeure pas moins fort bien fichu. Les décors sont colorés, les animations des personnages convaincantes et même si le contrôle souris/clavier demande un petit peu d'adaptation au début, rien de bien méchant à signaler. Le gameplay est de facture classique, transposant en 3D les mécanismes du « point & click ». On alterne phases de recherche et énigmes « à la Myst », mais en beaucoup plus simples. Pour varier les plaisirs, et laisser s'exprimer nos envies de violence, on aura également droit à quelques séquences de baston, mais ce n'est clairement pas le point fort du jeu : manquant cruellement de dynamisme, ces phases se résument à un « cliquage » frénétique de la souris jusqu'à ce que mort s'ensuive. D'autant que, sans doute pour des impératifs scénaristiques (ou alors est-ce un bug ?), on ne peut s'attaquer qu'aux ennemis prévus dans le script (impossible, par exemple, de mettre des claques à ce satané cabot qui garde l'entrée d'un hôtel pourri dans lequel je dois absolument m'introduire).

La copine geek, toujours prompte à vous filer un coup de main. Peut-être un peu trop souvent, d'ailleurs.

Un BON film ?

Une chose est sûre : le scénario et l'ambiance générale du titre sont tout bonnement fantastiques. On sent que le mec derrière tout ça a une formation de cinéaste et, une fois plongé dans l'univers, on a du mal à s'en défaire tant on est impatient de connaître la suite. La musique, également excellente, n'est certainement pas étrangère non plus à l'immersion éprouvée.



Coincée dans l'univers étrange de Winter, cette fillette communique avec Zoé par le biais d'écrans de télé.



Mais on ne peut malgré tout s'empêcher de ressentir une certaine inquiétude après ces premières heures passées sur la preview. Tout d'abord, la simplicité permanente risque de rebuter les vieux briscards de l'aventure. Dès qu'on se retrouve dans une situation un tant soit peu complexe, il y a toujours un PNJ pas loin pour vous filer toutes les infos nécessaires à une bonne progression. Quand ce n'est pas votre personnage qui monologue pour vous filer des astuces parfois un peu évidentes. Même les petits jeux de logique (pour débloquer des verrous, par exemple) ne m'ont pas stoppé longtemps, c'est dire. Autre grief : ça cause. Beaucoup. On passe parfois de loooongues minutes à écouter les personnages dialoguer, intervenant mollement pour donner une vague tournure à la conversation, pour finalement se rendre compte que, quel que soit son choix, on arrive au même résultat. Bref, je râle, mais ça sent l'orientation ouvertement grand public. On aime ou pas, mais à première vue, on ne peut qu'avouer que le tout est bien ficelé. Il faudra attendre d'y jouer plus longtemps pour savoir si l'amateur éclairé y trouvera autant son compte que le joueur du dimanche. Verdict le mois prochain.

Genre : Aventure bavarde **Éditeur :** Micro Application **Développeur :** Funcom/Norvège **Sortie prévue :** Mai 2006



Six ans après April dans The Longuest Journey, c'est au tour de Zoé de se retrouver paumée dans une dimension parallèle.



Jørgen Tharaldsen

Chef de produit sur Dreamfall

JOYSTICK : QUELLE EST LA CHOSE DONT VOUS ÊTES LE PLUS FIER SUR DREAMFALL ?

Jørgen Tharaldsen : La chose dont je suis le plus fier, c'est d'avoir réussi à le boucler ! Il y a trois ans, on avait un projet incroyablement ambitieux, on avait fait beaucoup de promesses à son sujet et il a fallu les respecter. La seconde raison de ma fierté, c'est qu'il n'existe pas d'autre jeu du même type. Grâce au talent extraordinaire de tous les membres de l'équipe, notre jeu apporte quelque chose de neuf sur le marché. Peut-être pas tellement en termes d'innovation ou de technologie, mais certainement en termes de style, d'ambiance, d'émotion et de sensations. Dreamfall est un jeu dans lequel vous allez investir votre cœur et votre esprit, qui vous fera rire et sourire, et peut-être même qu'il vous fera peur, vous rendra triste ou vous fera réfléchir. Je suis vraiment content que Funcom ait eu les tripes de créer un jeu de cet acabit dans un marché de plus en plus rempli de jeux « sans risque ».

JUSTEMENT, À CE PROPOS, AVEZ-VOUS LE SENTIMENT QUE LES GROS ÉDITEURS NE SUPPORTENT PAS TROP CE GENRE DE JEU ?

C'est une évidence. Ils ont peur de faire de mauvais choix économiques et ils craignent également d'aller à l'encontre du consensus général qui veut que le jeu d'aventure soit aujourd'hui mort et enterré. Bien que l'industrie du jeu soit en très grand forme et qu'il y a de plus en plus de bons jeux, ce sont malheureusement des jeux qui se ressemblent tous de plus en plus et le marché est inondé de mauvaises suites ou de licences faciles. Mais ces jeux continuent de rapporter de l'argent parce qu'ils sont plus faciles à vendre que des titres d'aventures où l'objectif n'est pas de tout faire exploser. Mais je pense que c'est juste un effet de mode. Le RPG aussi était supposé être mort il y a quelques années, et on a eu Diablo et la série des Baldur's Gate. J'espère que quelque chose de similaire va se produire pour le jeu d'aventure, mais je n'ai aucune certitude.



Casablanca, 2219...

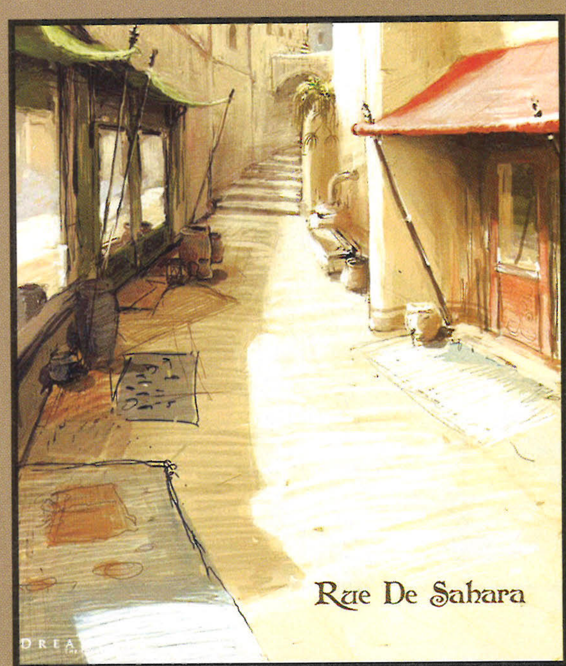


COMMENT ENVISAGEZ-VOUS L'AVENIR DU JEU D'AVENTURE ?

Le jeu d'aventure à l'ancienne, le fameux « point & click » est clairement mort. Pas parce qu'on va arrêter de produire de tels titres qui se vendront très bien dans certaines parties du globe, mais simplement parce que ces mécanismes de jeu ne fonctionnent pas sur console. Et aucun gros éditeur n'est prêt à mettre dix millions de dollars sur la table pour de tels titres, surtout à une époque où il est important de faire du multi-plate-forme pour rentabiliser les budgets. Mais je pense que Dreamfall va bien se vendre, donc on peut espérer que notre jeu, tout comme l'excellent Fahrenheit, vont prouver au monde qu'il est encore possible de faire de l'argent avec des jeux d'aventure. Mais pour être honnête, je pense qu'on va surtout assister à un mélange des éléments typiques du jeu d'aventure dans d'autres genres, pour obtenir au final quelque chose de neuf et d'excitant. Comme Dreamfall, en fait...

SACRÉ JØRGEN.

... Finalement, ça n'a pas beaucoup changé.



TONKAM BASTILLE

www.tonkam.com

La boutique du manga et de ses dérivés depuis 1990

Pour vos achats à distance et tout renseignement sur la disponibilité des produits, contactez-nous du mardi au samedi de 10h30 à 19h

01 47 00 78 38



TOUTE COMMANDE EST SOUMISE À L'ACCEPTATION DE NOS CONDITIONS DE VENTE QUE VOUS POUVEZ RECEVOIR SUR SIMPLE DEMANDE ÉCRITE.
Tous nos prix sont à l'unité et en euros. Les prix et références sont valables pendant le mois de parution du magazine, sous réserve d'erreurs typographiques et dans la limite du stock disponible. Illustrations non contractuelles.
Les mangas version française sont au prix public éditeur, la loi ne nous permettant pas de publier le prix remisé de 5% hors du lieu de vente.

ÉDITIONS TONKAM


Tough 36 – 7,50 € Unité


L'Arbre 6 – 9 € Unité


Bouddha luxe 7 – 12 € Unité


Fushigi gembu 4 – 5,75 € Unité


Spirit of the Sun 5 – 7,50 € Unité


Elle et Lui 8 – 5,75 € Unité


Kindaichi 20 – 5,75 € Unité


Parmi Eux 8 – 5,75 € Unité


Kindaichi 1 – 5,75 € Unité


Hikaru 21 – 5,75 € Unité


Hellsing Vol. 7 – 7,50 € Unité


Trigun Maximum 8 – 7,50 € Unité


Homunculus 3 – 7,50 € Unité


Gantz 14 – 9 € Unité


Histoires d'oeil – 9 € Unité
Zetman Vol. 4 – 9 € Unité

MANGAS ÉDITIONS FRANÇAISE TOUT ÉDITEURS


Buso renkin Vol. 2 – 6,50 € Unité


Rough Vol. 9 – 6,50 € Unité


Bleach Vol. 16 – 6,50 € Unité


Young GTO 12 – 6,95 € Unité


Get Backers 16 – 6,95 € Unité


Prince du tennis 8 – 5,95 € Unité


Yakitate Ja-pan 4 – 5,75 € Unité


Saint Seiya G 8 – 8,95 € Unité


Tsubasa Chronicle Vol. 10 – 6,95 €
La série de CLAMP qui réunit dans un même monde tous leurs personnages


Nana Vol. 13 – 5,75 €
LE SHOJO MANGA LE PLUS VENDU AU JAPON AVEC 30 MILLIONS D'EXEMPLAIRES

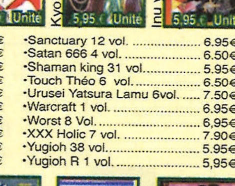

Whistle! Vol. 1 & 2
L'un des meilleurs mangas sur le foot avec Olive et Tom – 6,80 €

One Piece Vol. 32 – 6,50 €
Entrez dans l'ère des pirates avec Luffy

Peacemaker 1 – 6,95 € Unité
Yaiba Vol. 5 – 5,95 € Unité
Touch Théo 6 vol – 6,50 € Unité
Eye Shield 21 -7 – 6,50 € Unité
Shaman King 31 – 5,75 € Unité
Hunter X 21 – 5,95 € Unité
Mar Vol. 6 – 5,95 € Unité
Doraemon Vol. 2 – 5,95 € Unité
Conan Vol. 50 – 5,95 € Unité
Satan 666 Vol. 4 – 6,50 € Unité
Negima 6 Vol. – 6,95 € Unité
Katsu vol. 8 – 6,50 € Unité
Kyo 25 vol. – 5,95 € Unité
Inu yasha 19 vol. – 5,95 € Unité

•Berserk 13 vol.	6,50€	•20th Century 19 vol.	8.95€	•C. Tsubasa interna 18 vol.	5.80€	•Fruits basket 17 vol.	5.75€
•Dragon Ball Box 12 vol.	15.00€	•Ai no stop 8 vol.	6.95€	•Card C. Sakura 12 vol.	6.95€	•Goddess 31 vol.	6.95€
•Kimi wa pet 6 vol.	6.50€	•Angel Heart 12 vol.	8.95€	•Chobits 8 vol.	7.50€	•Gokinjo, une vie 7 vol.	5.75€
•Saru Lock 2 vol.	6.95€	•Baki 6 vol.	5,75€	•City Hunter - Ultime 3 vol.	9.95€	•GTO 25 vol.	6.95€
•W Juliet 2 vol.	6.95€	•Bastard 25 vol.	6.50€	•Cobra 2 vol.	15€	•Gundam Seed 4 vol.	6.95€
•Get Backers 16 vol.	6.95€	•Battle royale II Vol. 1	6.95€	•Coq de combat 15 vol.	7,50€	•Hunter X H. 21 vol.	5.95€
•Yakitate Japan 4 vol.	5.75€	•Battle royale Vol. 14	6.95€	•Detective Conan 50 vol.	5.95€	•Inu yasha 19 vol.	5.95€
•Saint Seiya G 8 vol.	8.95€	•Beck 11 Vol.	7.50€	•Evangelion 9 vol.	6.50€	•Ken blue 13 vol.	8.95€
•Full metal panic 7 vol.	8,95€	•Blackcat 18 vol.	6.50€	•Excel saga 5 vol.	6,95€	•Kenshin 28 vol.	6.50€
•Eagle 8 vol.	5,80€	•Bleu indigo 16 vol.	6.95€	•Eye Shield 21 7 vol.	6.50€	••Kyo 25 vol.	5.95€

•L'habitant infini 2 éd 15 vol.	9.50€	•Sanctuary 12 vol.	6.95€
•Love Hina 14 vol.	6.95€	•Satan 666 4 vol.	6.50€
•Monster 18 vol.	7.35€	•Shaman king 31 vol.	5.95€
•Mother sarah 11 vol.	17,41€	•Touch Théo 6 vol.	6.50€
•MPD PSYCHO 10 vol.	7.90€	•Urusei Yatsura Lamu 6vol.	7.50€
•One Piece Grand C Blue	7.90€	•Warcraft 1 vol.	6.95€
•One Piece Grand C RED	7.90€	•Worst 8 Vol.	6,95€
•Patlabor 13 vol.	6.95€	•XXX Holic 7 vol.	7.90€
•Peach Girl 18 vol.	6.80€	•Yugioh 38 vol.	5.95€
••Samouraï Champloo 2 vol.	6.95€	•Yugioh R 1 vol.	5,95€

FULLMETAL ALCHEMIST 6 – 6,50 €
Le manga qui a inspiré la série de Canal +


Berserk Vol. 13 – 6,50 € Unité


Rai Vol. 1 – 8,99 € Unité


Zipang 8 vol. – 7,35 € Unité


Nekomajin – 10,55 € Unité


Step up Vol. 14 – 7,90 € Unité


Anima Vol. 4 – 7,95 € Unité


Galaxy Express11 – 5,95 € Unité


Kaiji, la corde 1 – 7,95 € Unité


Crying freeman 6 – 6,95 € Unité


Old boy Vol. 7 – 6,95 € Unité
Battle royale II 2 – 6,95 € Unité


Higanjima Vol. 7 – 6,95 € Unité
Fruits basket 17 – 5,75 € Unité
Random walk 1 – 6,50 € Unité
XXX HOLIC 7 vol. – 7,90 € Unité


Full moon 4 vol. – 6,50 € Unité
Basara Vol. 27 – 5,95 € Unité


Hot Gimmick 5 – 6,95 € Unité


Host club 2 vol. – 6,80 € Unité


H3 school! Vol. 1 – 6,50 € Unité


Kimi wa pet vol. 6 – 6,50 € Unité


Hana Yori Vol. 19 – 6,50 € Unité


W Juliet Vol. 2 – 6,95 € Unité


Lui ou rien Vol. 5 – 5,95 € Unité


Angyo Onshi 11 – 6,95 € Unité


Angel Heart 12 – 8,95 € Unité


Gunnm last 7 – 6,50 € Unité


Naruto Vol. 23 – 5,95 €
LE PLUS GROS SUCCÈS DU MOMENT



NOUVEAUTÉS DVD VF

Pour les sorties de mai n'hésitez pas à nous contacter


Wolf's Rain 5
Yukikaze Vol. 3
Speed Grapher
Saiyuki Reload 2
Ashita no Joe 1
Ghost talker's
Monte Cristo


Fullmetal 7 – 19,95 € Unité


Area 88 Intégrale – 44,95 € Unité


Hand Maid May – 34,95 € Unité


Les Jumelles – 34,90 € Unité


Master Keaton – 29,90 € Unité


Noir coffret 2 – 39,95 € Unité

APPLESEED LE FILM
Édition collector 3 DVD – 59,95 €
Édition simple Boîtier Métal Modèle Dunan – 29,95 €
Édition simple Boîtier Métal Modèle Briaros – 29,95 €


Porco Rosso Coll – 24,95 € Unité


Le Secret 1 – 34,95 € Unité


Captain Herlock 1 – 19,95 € Unité


Pretear L'intégrale – 39,95 € Unité

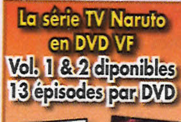

Witch VO VF – 24,95 € Unité


Spirit Of Wonder – 34,95 € Unité


Midori Days – 49,95 € Unité
Enfer & Paradis 5 – 24,95 € Unité
Gen d'Hiroshima – 49,95 € Unité


Hunter X hunter 5 – 39,95 € Unité

Get Backers 2 – 49,95 € Unité
Sakura Wars TV – 49,95 € Unité
DearS Vol. 1 – 39,95 € Unité
Monster 2 – 59,95 € Unité
Gravitation – 69,95 € Unité
Tri – 19,95 € Unité
Samurai 7 Vol. 4 – 24,95 € Unité
Gantz Vol. 4 – 24,95 € Unité
Burst angel – 24,95 € Unité
Desert Punk 2 – 24,95 € Unité
Beck Vol. 2 – 49,95 € Unité
Texhnolyze 1 – 39,95 € Unité
Sherlock Hol coll – 39,90 € Unité
Georgie coffret 1 – 37,90 € Unité
Sakura Le Film 2 – 23,40 € Unité
Sakura Saison 1 – 39,90 € Unité


La série TV Naruto en DVD VF
Vol. 1 & 2 diponibles 13 épisodes par DVD




Films du studio GHIBLI
Château ambulant – 19,09 €
Château Collector – 24,95 €
Royaume des chats – 24 €
Kiki la sorcière – 25 €
Porco Rosso Coll – 24,95 €
Porco Rosso Simp – 19,95 €
Château du ciel – 25 €



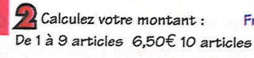





GTO 10 vol. – 24 € Unité

Lain Intégrale
Edgar 1
Gundam Seed 10 – 27,95 € Unité
Evangelion Vol. 3 – 23,95 € Unité
Tough TV 1 – 39,90 € Unité

Coffret Demon City Shinjuku – Wicked City – Cyber City Oedo 808



ART BOOKS LIVRES D'ILLUSTRATIONS




Fullmetal TV Illust 3 – 19 €
Walkyrie macross – 60,90 €
Fullmetal TV – 32,20 €
Fullmetal material – 26,30 €


A Lot of Kiss Step up love story illust. – 30 €


Enfer & Paradis – 24,70 €
Appleseed comp – 33,60 €
Langrisser – 30,50 €

GOODS


Nami 17 cm Vers 2 55€


Bleach 12 14 €


Naruto collection file DX 13 cm
Sasuké 45€ Naruto 45€ Sakura 45€


A B C D E F G H
Strap essuie téléphone Naruto série 1205 3 € Unit.

Strap essuie téléphone One piece 4€ 8 modèles : Luffy, Zoro, Nami, Chopper, Pipo, Robin, Sandy


Tapis de souris Fullmetal 13 € Unit.


Fullmetal figurines articulées 15 cm Al 2€ Ed 2€ Winry 2€


Tifa 22 €
Vincent 22 €

Fullmetal figurines 16 cm Roy 26 € Riza 26 €

Bon de commande

1 Notez les titres que vous souhaitez commander.

Articles	Prix unitaire	Quantité	Total
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....

2 Calculez votre montant : Frais de port, rajoutez + 6,50€
De 1 à 9 articles 6,50€ 10 articles et plus 10€ **Grand Total** ....

3 Sélectionnez votre mode de paiement si chèque, à l'ordre de Tonkam
❒ Chèque ❒ Mandat ❒ Carte Bleue EXPIRE LE : __ / __

N° C.B 16 chiffres : Signature du porteur de la carte :

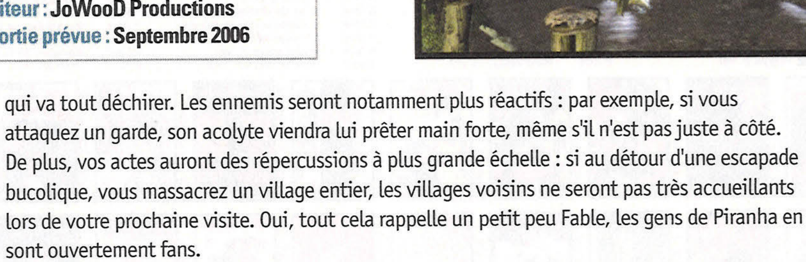
4 Inscrivez votre adresse de livraison lisiblement — Joystick 181
NOM : .... PRÉNOM : .... ÂGE ....
ADRESSE : ....
.... VILLE : ....
CODE POSTAL : .... TÉL. : ....
ADRESSE MAIL : .... obligatoire en cas de problème avec votre commande

4 Bon de commande à renvoyer à
Tonkam Service V.P.C. Tonkam VPC 29 rue keller 75011 Paris


Des paysages qui n'ont rien à envier à Oblivion.

C'est en Autriche que JoWooD nous avait filé rencard pour venir goûter à deux de ses nouveaux titres : Gothic 3, un RPG médiéval, et The Guild 2, sorte de Sims moyenâgeux. Pour faire « ambiance », on avait même invité un joueur de cornemuse. Ne cherchez pas le rapport, il n'y en a pas.

par Faskil



Gothic 3

Genre : Quand vous aurez fini Oblivion **Éditeur :** JoWooD Productions
Développeur : Piranha Bytes / Allemagne **Sortie prévue :** Septembre 2006

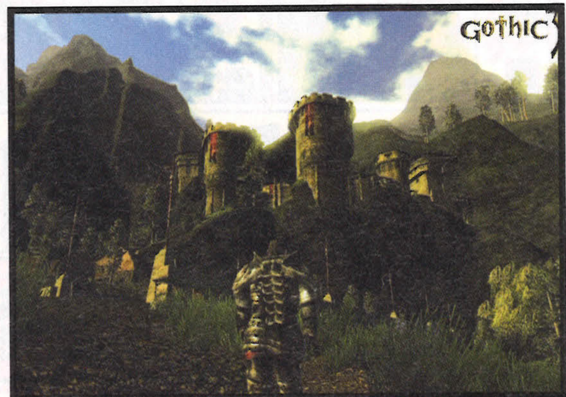
Studieusement installés dans une vieille bâtisse du centre de Vienne, nous attendons religieusement le début de la présentation du nouveau volet de la saga Gothic. N'ayant pas touché aux deux premiers, je pars donc sans a priori, avec les yeux emplis d'innocence et de curiosité. Et de sommeil aussi, parce que se lever à 4 h du mat pour ne pas louper l'avion, j'ai du mal. Une première claque me tire de ma somnolence lorsque le vidéoprojecteur se met en marche : « ouuuh c'est beau ! », rapidement suivi d'un : « ouuuh, mais ça rame aussi ». Mais on nous rassure immédiatement : certes, le moteur Genome est bel et bien terminé à 90 % et déjà capable d'en mettre plein les mirettes, mais il n'est pas encore optimisé. Soit, nous ne leur en tiendrons donc pas rigueur. Alors, maintenant qu'on a vu que ça avait de la gueule, de quoi ça parle ?

Tolkien for ever

Sans surprise, ce RPG à la troisième personne nage en plein univers heroïc-fantasy. Le monde de Myrtana est convoité par de vilains orcs et les humains désemparés vous ont choisi pour être ce héros qui les sauvera d'une mort certaine. Comme d'habitude, c'est toujours à nous qu'incombe le sale boulot. Pour nous mettre l'eau à la bouche, les développeurs nous expliquent tout ce que leur bébé pourra faire. Hmm, attendez... Pourra ? Ah, ce n'est pas encore implémenté ? Nous voilà donc réduits à leur faire confiance. Première promesse, sur un air connu : une I.A. qui va tout déchirer. Les ennemis seront notamment plus réactifs : par exemple, si vous attaquez un garde, son acolyte viendra lui prêter main forte, même s'il n'est pas juste à côté. De plus, vos actes auront des répercussions à plus grande échelle : si au détour d'une escapade bucolique, vous massacrez un village entier, les villages voisins ne seront pas très accueillants lors de votre prochaine visite. Oui, tout cela rappelle un petit peu Fable, les gens de Piranha en sont ouvertement fans.

Le titre qui « promet »

Le monde de Gothic 3, qu'on nous annonce trois fois plus grand que celui du précédent opus, aura donc une vie propre : les villageois vaqueront à leurs occupations, se tiendront au courant de vos faits et gestes et adopteront une attitude en adéquation avec votre réputation. Comme dans les précédents épisodes, vous incarnerez un héros sans nom, pour lequel aucune phase de création ne sera nécessaire. Voilà qui risque de faire grincer des dents aux rôlistes qui aiment peaufiner le moindre détail de leur avatar. Néanmoins, au fil de son évolution, il pourra acquérir et développer certains talents et compétences qui vous permettront de le personnaliser. Reste que pour le moment, on n'a encore rien vu de réellement concret : quelques combats pas spécialement impressionnants, rien sur la magie et silence radio sur le scénar. Un peu léger pour s'enthousiasmer, on attendra les premières versions jouables pour commencer à rêver.



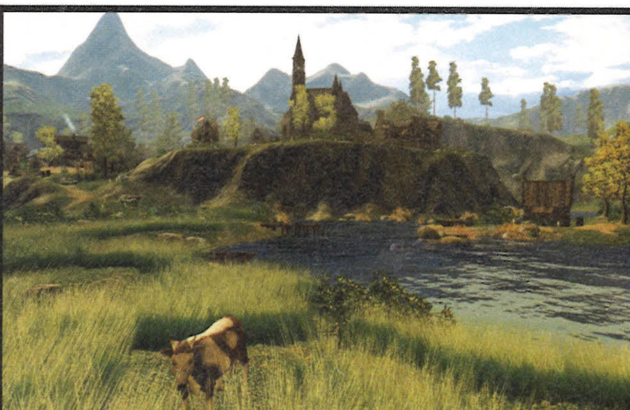
Ne prêtez pas trop attention à l'interface : elle non plus, n'est pas terminée.



Je ne suis pas sûr qu'ils aient envie de me laisser passer.









Allez, épouse-moi, fais pas ta difficile.

The Guild 2

Genre : Sim moyen-âge **Éditeur :** JoWooD Productions
Développeur : 4Head Studios / Allemagne
Sortie prévue : Eté 2006

An de grâce 1400 (ou pas loin), juste après la fin des Croisades. Le Vieux Continent est mal en point, les Ottomans ont mis le souk et, campent dans les pays d'Europe de l'Est, la Sainte Eglise est déchirée par des querelles intestines, le bon peuple est au bord du soulèvement… Bref un peu partout, c'est le bordel. C'est dans ce cadre historico-festif que 4Head Studios nous invite à vivre l'existence tourmentée d'un aspirant bourgeois. Suite d'Europe 1400, titre qui avait connu un succès mitigé dans nos contrées, The Guild 2 propose un croisement a priori étrange entre une simulation de vie à la Sims et un RPG, le tout donc en plein Moyen-Âge.

Santa Barbara 1400

Même si, d'entrée de jeu, on a le choix entre plusieurs carrières professionnelles, le but ultime sera le même pour tout le monde : gravir les échelons du pouvoir pour finir maire du village et dicter sa volonté à ses fidèles sujets. Une fois en place, on aura alors le loisir d'imposer ses diktats, même les plus farfelus. Par exemple, si je choisis comme « profession » celle de voleur, je pourrai décréter que le larcin est désormais une pratique tout à fait légale, histoire de favoriser mon petit business. Bien entendu, on ne sera pas le seul à briguer le poste ultime dans la hiérarchie, il faudra aussi batailler avec les politicards des villages voisins, qui feront tout leur possible pour nous mettre des bâtons dans les roues. Pour contrer leurs aspirations, on pourra faire usage de divers stratagèmes : mariages intéressés avec la fille d'un adversaire ou d'un gros riche du village voisin, corruption, assassinat ou autres joyeusetés. L'objectif sera de bâtir une dynastie qui poutre (par les armes, le commerce et tout autre tactique que vous jugerez utile) et également d'assurer une descendance qui tient la route, sous peine de voir notre lignée s'éteindre et être reléguée au rang de souvenir fugace dans les grands livres d'Histoire.

La fête au village

Bénéficiant d'un moteur 3D plutôt joli, avec une vue d'en haut à la Sims, The Guild 2 s'annonce plutôt rigolo, même si la version présentée était encore en phase de développement et ne disposait pas de tous les petits trucs originaux qu'on nous a promis pour la version finale. Véritable microcosme, tout l'univers du jeu évolue en temps réel et les habitants qui peuplent les différents villages mènent leur propre existence, paisible ou pas. Il ne sera d'ailleurs pas rare, au détour d'une ruelle sombre, de croiser un pauvre marchand en train de se faire détrousser ou d'assister à l'exécution publique d'un prisonnier. Pour parfaire le tableau, le titre proposera également un mode multi pour se faire des coups bas entre potes et perdre quelques amis. Un croisement entre les Sims et un RPG ? Mon Dieu, si en plus il est bien, on va clairement perdre Fumble pour de bon.



Ouh, toi, t'as pas encore pris ton kawa du matin.



À l'intérieur des échoppes, les commerçants s'affairent et préparent leur matos. Ici, des épices. Ou des herbes qui font rire, on n'est jamais sûr.



JE NE SAVAIS PAS QUE DES JEUX VIDÉO POUVAIENT ÊTRE ATTEINTS DE SCHIZOPHRÉNIE. JE CROIS QUE C'EST LE CAS D'OBLIVION. GÉNIAL ET NUL À LA FOIS. GRANDIOSE ET GAGNE-PETIT. MAGNIFIQUE ET LAID. EN PLUS, C'EST CONTAGIEUX : JE SUIS EXTRÊMEMENT CONTENT D'Y JOUER ET TERRIBLEMENT DÉÇU À LA FOIS. JE PENSE QU'IL FAUDRAIT ATTENDRE DE NOMBREUSES MODIFICATIONS POUR Y JOUER CORRECTEMENT, MAIS JE NE PEUX PAS M'EMPÊCHER DE LE LANCER. C'EST GRAVE, DOCTEUR ? CE QUI EST GRAVE, FINALEMENT, C'EST L'INCOMPÉTENCE DE BETHESDA QUI SE MONTRE INCAPABLE DE FAIRE UN TITRE VRAIMENT CORRECT.

Fumble

JEU DU MOIS

THE ELDER SCROLLS IV : OBLIVION

ÉDITEUR 2K GAMES **DÉVELOPPEUR** BETHESDA SOFTWORKS/ÉTATS-UNIS

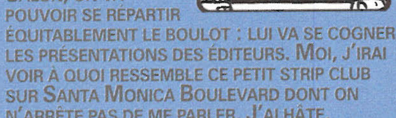
MODDERS UNITE ! AH SI TOUS LES MECS QUI BOSSENT À FAIRE D'OBLIVION UN JEU COHÉRENT ET MOINS FRUSTRANT POUVAIENT SE DONNER LA MAIN ! ET SURTOUT METTRE EN COMMUN LEUR TALENT POUR CRÉER UN SUPER MOD ULTIME. BON O.K., FAUT REFAIRE TOUT LE GAMEPLAY ET REPENSER TOUT LE JEU. MAIS CE N'EST PAS IMPOSSIBLE ! EN ATTENDANT, JE VAIS TENTER DE SOIGNER MON VAMPIRISME, MOI.

Liberté d'expression



CE QUI EST DRÔLE QUAND ON ÉCRIT CE PETIT TEXTE, C'EST DE VOIR CE QU'ONT ÉCRIT LES AUTRES. PAR EXEMPLE, FASKIL PENSE GLANDER À SANTA MONICA PENDANT L'E3, DANS DES ENDROITS QUE LA DÉCENCE INTERDIT DE PRÉCISER. HAHAHA. QUEL NAÏF. IL OMET UN DÉTAIL. C'EST MOI QUI PRENDS LES RENDEZ-VOUS. MÊME SI JE NE PARS PAS, IL PENSERA À MOI. TOUS LES QUARTS D'HEURE.

Le jeu du moment
OBLIVION
Le jeu attendu
SPORE



CETTE ANNÉE, POUR L'E3, J'AURAI LA CHANCE DE PARTIR AVEC FUMBLE, POUR QUI CE SERA LA PREMIÈRE FOIS. COMME IL N'A JAMAIS CONNU LES JOIES DU SALON, ON VA POUVOIR SE RÉPARTIR ÉQUITABLEMENT LE BOULOT : LUI VA SE COGNER LES PRÉSENTATIONS DES ÉDITEURS. MOI, J'IRAI VOIR À QUOI RESSEMBLE CE PETIT STRIP CLUB SUR SANTA MONICA BOULEVARD DONT ON N'ARRÊTE PAS DE ME PARLER. J'AI HÂTE.

Le jeu du moment
OBLIVION
Le jeu attendu
HITMAN : BLOOD MONEY



L'AUTRE JOUR, JE SURFAIS TRANQUILLEMENT LORSQUE JE TOMBE SUR UNE MISE À JOUR « SAISON 2006 » POUR LE PREMIER JEU DE FORMULE 1 DE MICROPROSE SORTI EN 1991. C'EST BEAU L'ACHARNEMENT ET LA PASSION, MAIS LÀ ÇA EN DEVIENT INQUIÉTANT. ENFIN BON... À PROPOS, VOUS SAVEZ CE QU'EST DEVENU L'ILLUSTRE GEOFF CRAMMOND, AUTEUR DU JEU EN QUESTION ? NON ? EH BIEN... MOI NON PLUS.

Le jeu du moment
OBLIVION
Le jeu attendu
GTR 2

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.





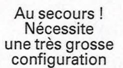




Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.

Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



1) Battlefield 2
Dice/Electronic Arts
2) F.E.A.R.
Monolith/Vivendi Universal Games
3) S.W.A.T. 4
Irrational Games/Vivendi Universal Games

STRATÉGIE/GESTION



1) Civilization IV
Firaxis/2K Games
2) Act of War
Eugen Systems/Atari
3) Rome Total War
The Creative Assembly/Activision

SPORT/SIMULATION



1) Pro Evolution Soccer 5
Konami/Konami
2) Dangerous Waters
Sonalysts/Battlefront.com
3) GTR
Sim Bin/Atari

JEUX ONLINE



1) Guild Wars
Arena Net/NC Soft
2) World of Warcraft
Blizzard/Vivendi Universal Games
3) Lineage II
NC Soft/NC Soft

JEU DE RÔLE/AVENTURE

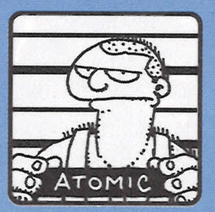


1) Myst IV : Revelation
Ubisoft Montréal/Ubisoft
2) Fahrenheit
Quantic Dream/Atari
3) TES IV : Oblivion
Bethesda Softworks/2K Games



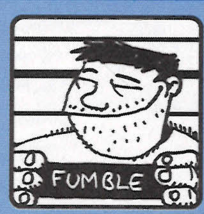
Moi qui n'avais vraiment pas accroché sur le premier Spellforce, j'avoue passer de bons moments avec le deuxième. Je vais même essayer de pousser Faskil à y jouer, car avec le système de Click & Fight, il devrait s'en sortir. Quoique, il a déjà du mal à diriger un seul héros dans DotA, on va éviter de lui rajouter une armée à gérer.

Le jeu du moment
Spellforce 2
Le jeu attendu
Ghost Recon Advanced Warfighter



Cette fois ça y est, la « next gen » est vraiment là : avec Oblivion ce mois-ci et Ghost Recon qui arrive, ma bonne « vieille » 9800 Pro commence à franchement tirer la langue. Jusqu'ici elle s'en sortait encore honorablement, mais là on sent qu'on est en train de franchir un palier. C'est le printemps, il va falloir upgrader…

Le jeu du moment
Oblivion
Le jeu attendu
Quake Wars



J'ai le plaisir de vous annoncer la naissance de la petite Faye, le 16 mars 2006. Juste après le bouclage, comme prévu. Difficile de décrire le bonheur que procure ce petit truc de trois kilos (bon elle a grossi depuis, hein). C'est comme… c'est comme si Troïka redéveloppait des jeux et se payait la licence pour Fallout 3. Voilà. Je peux retourner dormir maintenant ?

Le jeu du moment
Oblivion & couches
Le jeu attendu
Guild Wars Factions



The Elder Scrolls IV

UNIVERS VIRTUEL

Oblivion






Oblivion, c'est avant tout des paysages à couper le souffle.

OBLIVION EST LÀ ! APRÈS QUATRE ANNÉES DE DÉVELOPPEMENT, LE QUATRIÈME CHAPITRE DE LA MYTHIQUE SÉRIE ELDER SCROLLS SE DÉVOILE ENFIN À NOUS : 25 KM DE TERRITOIRES À EXPLORER, UNE DIMENSION INFERNALE À CONQUÉRIR, MOULT GUILDES À CONTRÔLER... DES DIZAINES D'HEURES D'ÉVASION VOUS ATTENDENT.

Façonnez avec une grande finesse une infinité de visages moches.

Comme dans les précédents jeux de la série Elder Scrolls, je commence la partie enfermé dans un trou... Pas pour longtemps, heureusement. J'ai à peine le temps d'échanger quelques mots aimables avec mon voisin de cachot avant que n'apparaisse Sa Majesté Uriel Septim, empereur de Tamriel, descendu dans les oubliettes pour une petite visite surprise. Accompagné de ses gardes du corps, il emprunte un passage secret qui, coup de bol inouï, se situe justement dans ma cellule. Et comme l'empereur trouve que j'ai l'air sympathique, il me propose de m'évader avec lui... Fichtre, c'est à croire que les mystérieuses forces du Destin sont à l'œuvre. La balade qui suit dans les souterrains s'avère un excellent tutorial : on s'entraîne à tuer des rats à coups de massue, à rôtir des zombies avec des boules de feu et à se faufiler silencieusement derrière un gobelin pour lui transpercer le dos avec une dague rouillée. On apprend aussi à ramasser des champignons et à les réduire en poudre pour fabriquer des potions, à tirer à l'arc, à crocheter des serrures et à ne pas marcher sur la ficelle reliée à des trucs pointus suspendus au plafond. Visuellement on se croirait dans un FPS (et un FPS diablement beau, avec normal mapping, ombres et moteur physique Havok), mais on retrouve bien sûr le même système de compétences que dans les précédents titres de la série. Il n'y a pas de points d'expérience dans Oblivion : c'est la répétition des actions qui permet de s'améliorer et de faire progresser ses statistiques. On a ainsi une évolution naturelle, les points forts et points faibles de son personnage reflétant réellement la façon dont on le joue. Si je saute souvent par-dessus des fosses garnies de pieux empoisonnés, ma compétence de saut augmente et je peux bondir de plus en plus loin. Si je tombe souvent dans des fosses garnies de pieux empoisonnés, c'est ma magie de soins qui se renforcera.



CONFIG MINIMUM CPU 2 GHZ, 512 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO
ÉDITEUR 2K GAMES
DÉVELOPPEUR BETHESDA GAME STUDIOS/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS


L'ambiance « Elder Scrolls » est inimitable.

Attention ! De nombreux pièges garnissent les souterrains...



À vous de jouer

Au cours de votre périple sous la terre, l'empereur est attaqué par de fourbes assassins encapuchonnés. Brandissant des armes démoniaques qu'ils invoquent à l'aide de leurs pouvoirs occultes, ces fanatiques hurlants se rendent rapidement coupables de régicide. Mais quelle est donc cette secte très étrange ? À vous de le découvrir. Mourant dans vos bras, Uriel Septim, qui vous trouve décidément très sympathique, vous confie son amulette ancestrale top secret et vous donne pour mission de la remettre à son fils caché. Lorsque les gardes du corps s'aperçoivent du carnage, ils sont bien embêtés : ils viennent de laisser mourir l'empereur, qui n'a pas d'héritier. Zut alors. Et en plus, ils remarquent rapidement que son médaillon a disparu. Leurs soupçons se portent alors sur le prisonnier louche qui essaie de se faire oublier dans un coin, celui qui tripotait le cadavre quand ils sont arrivés... Vous les rassurez habilement : « Oui oui, j'ai pris le médaillon ancestral top secret. Mais en fait c'est l'empereur qui m'en a fait cadeau !!! Juste avant de mourir. Pour que, euh, je le donne à son fils secret. Laissez-moi partir maintenant, s'il vous plaît. » Facilement convaincus par vos explications, les gardes d'élite vous libèrent aussitôt. Normal : vous êtes très sympathique. Waouh, espérons que le scénariste de Bethesda ne s'est pas fait une crampe au cerveau pour nous pondre ça... Peu après, vous sortez enfin des égouts. Et la suite de l'histoire, c'est vous qui l'écrirez.

Vive la liberté !

Alors, qu'est-ce que vous allez faire ? Entrer dans la cité impériale toute proche et vous balader dans les rues ? Discuter avec les commerçants et chercher un job, piquer des piécettes dans les poches des passants en espérant que la milice ne remarquera rien ? Rejoindre la guilde des mages et faire toutes les corvées des hauts gradés dans l'espoir d'avoir un jour accès à l'Université ? Devenir gladiateur et combattre pour la gloire dans l'Arène impériale ? Attendre la nuit tombée pour crocheter les serrures des boutiques et piller les coffres-forts des bourgeois endormis ? Vous pouvez aussi partir vous promener dans la campagne et ramasser des herbes rares, chasser les animaux sauvages pour leur viande et leur peau, explorer des catacombes oubliées et des repères de bandits de grand chemin. Si vous voyagez de village en village, vous pourrez rendre service à des aubergistes embarrassés et à des veuves avides de revanche ou acheter une maison, puis vous apercevoir qu'elle est hantée par des spectres. Vous pourrez marcher dans la nature et admirer un temple en ruines perdu dans la forêt à la lumière des étoiles, contempler les premiers flocons de neige d'un petit matin blafard dans les montagnes. Si vous avez un peu de temps libre, pourquoi ne pas attraper la peste et pourrir en prison ? Ou alors attaquer des fermes isolées et tuer tous leurs occupants et, ensuite, aller flemmarder dans les fleurs au bord d'un lac et vous faire brusquement éventrer par un troll. Si vous êtes mordu par un vampire, vous devrez tenter de survivre la nuit en buvant le sang des mortels, mais vous pouvez aussi devenir cambrioleur professionnel pour la Guilde des voleurs ou tueur à gages de la Dark



L'épée Umbra est toujours aussi efficace...



On peut monter à cheval, mais ça ne sert à rien.

Des mini-jeux remplacent l'utilisation des skills de discussion et crochetage. Bonne idée, mais ils sont vite répétitifs.





Aux armes !

Une des améliorations apportées par Oblivion à la série Elder Scrolls, c'est la nouvelle dynamique des combats : on ressent bien les coups portés, on frémit derrière son bouclier en encaissant des coups de hache, on peut tenter de danser hors de portée de son adversaire pour lui assener des attaques rapides ou l'attendre de pied ferme et placer des contres dévastateurs après chaque parade... Les statistiques du perso ne servent plus à décider aléatoirement si les attaques réussissent, mais plutôt à déterminer leur puissance. Certains joueurs regretteront peut-être qu'en rendant leur habileté (et la fluidité de leur ordinateur) plus importante que les caractéristiques de leur personnage, Oblivion se rapproche des jeux d'action « hack & slash ». Mais dans l'ensemble, l'expérience n'en est que plus saisissante et l'immersion en sort grandement renforcée.



Tous les cent mètres, on tombe sur des vestiges antiques et des bandits à occire.

Une profusion de détails et de quêtes rend Oblivion terriblement prenant.

Brotherhood. Des cultes de sorcières essaient de s'attirer les faveurs de princes démoniaques, voulez-vous fraterniser avec elles ? Ou préférez-vous franchir les portes d'Oblivion et combattre dans une autre dimension pour défendre l'humanité ? Allez-vous choisir de contrecarrer les plans apocalyptiques d'une secte de cinglés et ainsi sauver la dynastie impériale et accessoirement l'univers, ou plutôt tuer des gens au hasard dans la rue ? À vous de voir, c'est vous qui décidez.

Encore plus beau que Morrowind

Sur le plan technique, Oblivion est superbe, mais inégal. Les vastes paysages extérieurs sont carrément magnifiques (bien qu'il faille une machine très puissante pour en profiter pleinement) : distance de vue impressionnante, végétation hyper détaillée… C'est beau, point ! Par contre, les rues de la Cité Impériale sont pauvres en détails. Les mouvements des personnages que l'on croise sont souvent raides et saccadés, et les animations d'ambiance manquent cruellement. À part lire un livre, marcher et combattre, la population d'Oblivion ne sait pas faire grand-chose…Dans un titre de la série Gothic, les habitants balayent devant leur porte, réparent leurs baraques, se font à bouffer sur un feu de camp. C'est nettement plus vivant. De plus, le moteur tolère mal les attroupements : en cas de combat



Bisou ?



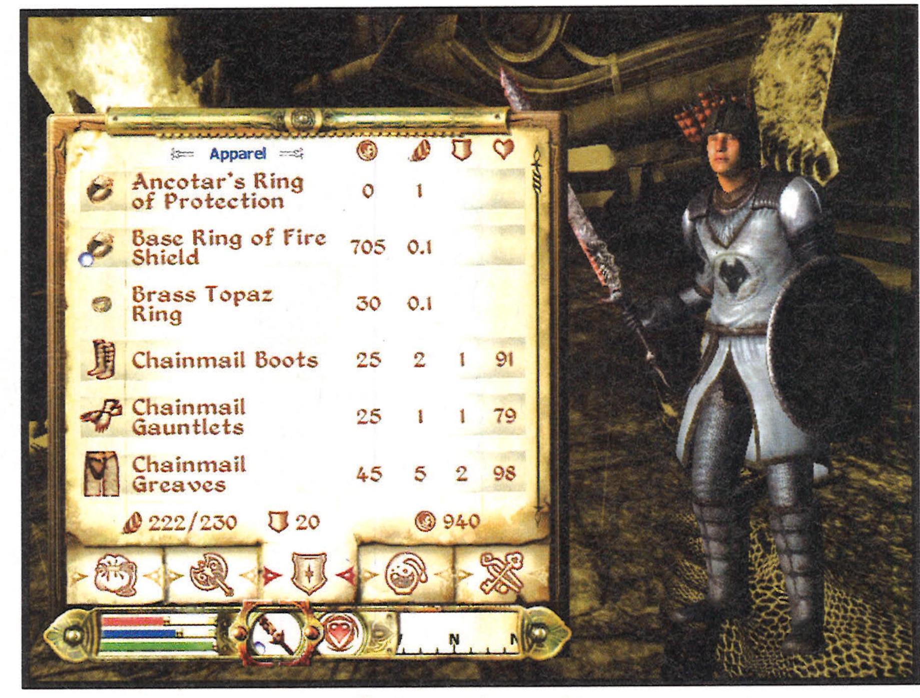
Si vous devenez un vampire, vous aurez des yeux rouges et plein de nouveaux pouvoirs ! (et vous cramerez si vous allez au soleil).



contre trois adversaires en même temps, le framerate s'effondre et le jeu sombre dans le chaos. D'un point de vue artistique, on a beaucoup de « très beau » (les effets météo, le cycle jour et nuit), mais aussi un peu de « pas terrible ». Au moment de la création du personnage par exemple, un outil très sophistiqué permet de façonner avec une grande finesse une infinité de visages moches. Les corps se ressemblent tous (pas de petits gros ou de grands baraqués), pas de gamins qui courent dans les rues (pas de gamins du tout en fait), tout ça manque un peu de vie… Pourtant, Bethesda a tenté quelque chose de très fort : doter chaque personnage du jeu d'une identité propre, avec un métier, un logement et des besoins basiques à satisfaire.

Malin comme un robot

L'I.A. se charge de piloter tout ce petit monde et on voit les gens partir travailler le matin, casser la croûte quand ils ont faim, rentrer chez eux à la nuit tombante et s'endormir sans penser à vérifier qu'il n'y a pas un assassin caché dans leur placard. On assiste parfois à des scènes surprenantes déclenchées par l'I.A., du genre voleurs de pommes et combats de rue, mais c'est très anecdotique et finalement peu marquant. Bel effort, les dialogues ne se limitent plus à quelques misérables lignes de textes : ils sont maintenant intégralement doublés. On peut ainsi surprendre des conversations entre passants, quelquefois intéressantes, mais généralement constituées de platitudes sans queue ni tête, enchaînées aléatoirement. La version originale est décevante sur ce point, mais la V.F. est encore pire : textes tronqués, bugs de voix et certaines informations sur la quête principale semblent même avoir été coupées au montage. L'immersion en prend un coup : ça reste totalement jouable pour un fan bien concentré sur son jeu, mais les joueurs un peu plus exigeants risquent de s'énerver devant les nombreuses imperfections. La gêne la plus importante provient de l'interface, indigne d'un titre PC. Sortie également sur Xbox 360, Oblivion est adapté aux limites d'un joypad et n'exploite absolument pas les caractéristiques de ces périphériques exotiques que sont un « clavier » ou une « souris ». Peu de raccourcis, difficultés pour redéfinir ses touches, pas d'icônes ou de fenêtres paramétrables… On doit se contenter d'une arborescence de menus. L'interface pour sélectionner un nouveau sort est tellement fastidieuse qu'il faut environ cinq minutes pour commencer à regretter de ne pas avoir choisi de jouer un guerrier.



L'inventaire n'est vraiment pas un modèle d'ergonomie…



TIPS TECHNIQUE

N'oubliez pas de mettre vos pilotes de carte graphique à jour, en particulier pour nVidia. Surveiller les forums pour trouver des mods à télécharger ne fera pas de mal non plus…

L'I.A. de vos alliés est tellement nulle qu'il est souvent difficile de ne pas les blesser pendant un combat.



Un monde fourmillant de détails

Malgré cet inconfort, on se laisse rapidement prendre au jeu. Ainsi, alors que j'explorais une vieille forteresse abandonnée, j'ai été attaqué par un loup invisible. Un bug ? Ce n'est qu'en utilisant un sort de détection des formes de vie que j'ai pu distinguer l'aura du canidé et lui régler son compte. Poursuivant mes investigations, j'ai découvert dans les ruines un laboratoire d'alchimie, ainsi que le journal d'un mystérieux chercheur… L'apprenti sorcier cherchait à inventer une potion d'invisibilité. Ne trouvant nulle trace de lui,


Une porte d'Oblivion. Quand faut y aller, faut y aller…

ABONNEZ-VOUS !

à joystick

Pour 2 ans,

22 numéros

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

Future

180 AVRIL 2006

EXCLUSIF
BATTLEFIELD 2142
LE FUTUR DE LA GUERRE, RIEN QUE POUR VOS YEUX

WAAAGH !
Warhammer Online
Mythic sème le chaos dans le monde des MMO

NEWS ET PREVIEWS
Company of Heroes - Spellforce 2
Stranglehold - Titan Quest
Warhammer Mark of Chaos

Tests
Condemned
RF Online
Call of Cthulhu
D&D Online

pour vous **69 €** seulement
au lieu de 143 €

soit plus de **50 %** de réduction

1 an
de lecture gratuite !

BULLETIN D'ABONNEMENT PM81

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joystick / service abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19



❑ Oui, je m'abonne à **Joystick** pour 2 ans - 22 n° au prix de **69 €*** au lieu de 143 €
soit plus de 50 % de réduction

Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick par :

❑ Chèque bancaire ou postal
❑ Carte bleue CB n°
Expire le : (validité minimale : 2 mois) Cryptogramme :
Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Pour mieux vous connaitre, merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ G B A ❑ X-Box ❑ X-Box 360 ❑ DS-Nitendo. De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

Afin de traiter au mieux votre abonnement, merci de compléter les informations ci-dessous : ❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr
Nom*: ....
Prénom* : ....
Adresse* : ....
Code Postal* :
Ville* : ....
Date de naissance :
e-mail : ....
Téléphone :

(*) champs obligatoires

* Vous pouvez acquérir séparément chaque n° de Joystick au prix unitaire de 6,50 € (01/01/06 hors n° double & spéciaux).Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 31/05/2006, en France métropolitaine. Autres pays nous contacter au 01 44 84 05 50 Fax 01 42 00 56 92 ou par mail abofuture@dipinfo.fr. Conformément à la Loi informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑



Pas trop mal équipé, pour un simple maraudeur...

Un personnage « subtil » sera de plus en plus faible en progressant dans le jeu.


L'arc est tellement faible qu'il est généralement nécessaire de finir ses cibles au corps à corps...





La dimension d'Oblivion est relativement peu accueillante pour les intrus.

Devenez game designer

L'un des plus grands espoirs d'amélioration pour Oblivion vient de sa communauté hyperactive : les créateurs de mods ont déjà montré leur talent avec Morrowind et ils commencent déjà à reconstruire le gameplay d'Oblivion pour en éliminer les plus gros défauts. Malheureusement, pour l'instant l'éditeur n'est pas aussi complet que celui de Morrowind, ce qui rend très difficile la création de nouveaux objets. Les mauvaises langues insinuent déjà que Bethesda cherche en fait à vendre ses propres plug-in sans avoir à subir la concurrence des mods gratuits... En effet, le site officiel permet d'acheter pour deux dollars une armure décorative pour votre canasson, et d'autres extensions payantes sont prévues. On pourra ainsi accéder à une nouvelle maison, ou ouvrir une porte actuellement fermée dans le jeu et découvrir ce qui se cache derrière. C'est à croire que les méthodes d'Electronic Arts font école... Bientôt une extension « Oblivion en vacances » ?

je conclus à sa mort, pensant qu'il a sans doute été tué par les résultats de ses expériences. Un peu plus loin sur ma route, je croise un village apparemment désert. Sauf que... une bêche volante est en train de grattouiller le sol d'un potager, entre deux rangs de citrouilles. Et une voix fantomatique me lance un grand bonjour ! En fait, l'alchimiste maladroit a rendu invisibles tous les habitants de la région !
À un autre moment, alors que je me battais contre des gobelins au fond d'une mine d'or, un homme en haillons, surgi de nulle part, a tenté de me tuer à coups de hache. Manque de bol pour lui, les gobs lui sont tombés dessus en masse et l'ont massacré pendant que je prenais la poudre d'escampette, ravi de la diversion. En revenant plus tard, j'ai examiné son cadavre et découvert que l'inconnu était en fait un escroc que j'avais expédié en prison plus tôt dans l'aventure, qui venait de s'évader et cherchait à se venger. Le pauvre a juste un peu foiré son embuscade... Il y a des situations encore plus loufoques : à un moment, une quête me demande de dérober un objet appartenant au leader d'une puissante guilde. Hum, okééé... (je me gratte la barbe) le problème, c'est que le leader de cette guilde, c'est moi. Je suis donc allé me voler l'objet en question, qui m'attendait dans ma chambre, crime pour lequel j'ai été poursuivi. Euh... Malgré quelques ratages, c'est vraiment grâce à sa profusion de détails et de quêtes amusantes qu'Oblivion est si prenant.

Je suis le centre de l'univers

La véritable faiblesse d'Oblivion n'est perceptible qu'après de nombreuses heures de jeu, quand on prend conscience que la totalité des monstres et des trésors du jeu sont générés au fur et à mesure,



Et voilà, j'ai vaincu le plus grand champion du royaume. Pas mal, au niveau 1…



en fonction du niveau de votre personnage. Si vous êtes niveau 1, tous les ennemis sur votre route seront faibles et les armes et armures que vous pourrez trouver seront toutes de qualité minimale : cuir, fourrure, fer rouillé… Une fois arrivé au niveau 10, le monde autour de vous se sera automatiquement peuplé de créatures plus puissantes : là où vous affrontiez des loups, vous croiserez maintenant des lions, les gobelins brandiront tous des armes elfiques et des boucliers de mithril… Au niveau 20, les lions céderont la place à des ours et vous serez constamment attaqué par des bandits armés d'épées magiques. Et là, ça devient ridicule. Des brigands qui dorment dans les marais et essayent au péril de leurs vies de m'extorquer cent balles, mais qui se trimballent en armures daedric ? Ils bouffent du rat alors que l'attirail qu'ils portent sur le dos leur permettrait de s'acheter plusieurs maisons ? À ce stade du jeu, devenir riche ne présente plus aucune difficulté : il suffit de faire cent mètres, tuer quelques hors-la-loi engoncés dans des cuirasses de collection, ramener leur équipement dans une brouette et le revendre à la tonne. Dans ces conditions, si on descend encore dans des nécropoles maudites, c'est uniquement pour l'ambiance et pas pour le profit ou l'aventure. Ben oui : on y croise les mêmes créatures et les mêmes trésors qu'en se promenant au hasard dans les bois. L'intérêt de l'exploration en prend un sacré coup et la durée de vie en souffre…

La course à pied est une compétence importante pour les voleurs.



Un peu de technique

Extrêmement gourmand, Oblivion se contente mal d'une petite carte graphique : si vous avez la configuration minimale, attendez-vous à des paysages guère plus impressionnants que ceux d'un World of Warcraft. Pour en tirer le meilleur, vous aurez besoin d'au moins un 3 GHz, avec 1 Go de Ram et une ATI X800 ou une Geforce 6800, avec, bien sûr, les derniers drivers installés.

Power-gamer niveau 1

Le nivellement automatique décourage l'exploration, enlève toute valeur à l'argent à cause de l'inflation, mais il est surtout complètement déséquilibré. Les role-players qui cherchent à vivre leur vie sans se préoccuper des mécanismes du jeu se retrouvent punis parce qu'ils passent des niveaux. Et les power-gamers, eux, peuvent abuser le système avec une facilité décourageante. Un personnage premier niveau qui réussit à devenir archimage suprême de l'académie impériale de sorcellerie, c'est triste… L'univers y perd sa cohérence et sa crédibilité. On s'énerve, on est frustré, découragé. Mais alors, Oblivion est un désastre ? Non, bien sûr que non. Aussi longtemps qu'on se force à ignorer ces défauts, le plaisir est largement au rendez-vous. De plus, comme pour Morrowind en son temps, les fans sont déjà au travail sur l'éditeur fourni par Bethesda. À coups de mods et de correctifs non officiels, ils tentent de remplacer le système de nivellement automatique du monde par un concept plus traditionnel. À terme, Oblivion devrait donc atteindre son plein potentiel, qui est considérable. Il est juste regrettable que ce soit des bénévoles qui fassent ce travail, plutôt que les concepteurs du jeu.

Atomic

En Deux Mots

Les premières heures d'émerveillement passées, Oblivion ne tient pas toutes ses promesses. Le système de nivellement du monde, en particulier, casse un peu l'immersion et l'envie de se développer. Un RPG dans lequel la même tâche est plus facile pour un niveau 1 que pour un niveau 10, ça fait bizarre… Pourtant, malgré ses nombreux défauts, Oblivion est un jeu fascinant et qui ne peut que s'améliorer avec l'âge. Impossible de ne pas le conseiller..

- + Très beau
- + Très grand
- + Très long
- – Nivellement absurde
- – Interface honteuse

6 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT



Pas de panique ! Les démons ne deviennent dangereux que si votre niveau est élevé.

Role Playing… Game ?

Les monstres apparaissent dans le jeu en fonction du niveau du personnage. Or, un perso qui n'est pas un pur bourrin (un moine, un barde, un cambrioleur…) et qui se développe grâce à des compétences qui ne sont pas liées au combat (marchandage, crochetage, alchimie…) va grimper ses niveaux à peu près aussi vite qu'un guerrier spécialisé dans l'écrabouillage de têtes. Leur niveau sera le même, donc les monstres qu'ils devront affronter seront les mêmes, alors que leur capacité réelle de combat sera complètement différente. Le personnage plus « subtil » sera en réalité de plus en plus faible à mesure qu'il avance dans le jeu : ses ennemis gagneront en puissance, pendant que les compétences qu'il améliore sont inefficaces pour se battre. Et s'il rencontre des adversaires trop forts, inutile de fuir, de s'entraîner dans son coin et de revenir plus tard : ils seront eux aussi devenus plus puissants ! Pour un voleur, voilà ce que ça peut donner : au niveau 5, il réussissait à affronter victorieusement les démons des abysses de la quête principale. Mais au niveau 25, après quarante heures de jeu, il vit peureusement cloîtré en ville et ne peut plus mettre un pied dehors sans se faire écrabouiller par un ours. Eh oui : plus vous sautillez sur place, plus les monstres deviennent costauds. Si vous apprenez à crocheter les serrures plus vite, vous rendrez vos futurs combats plus difficiles. Inversement, un personnage orienté combat pur aura du mal à trouver un challenge à sa taille. Il n'affrontera jamais de créature surpuissante, de géant invincible ou de dragon légendaire : partout où il ira, le monde sera trop facile… C'est ainsi que je suis devenu Grand Champion Intergalactique de l'Arène Impériale, écrasant tous mes ennemis les uns après les autres… avec un guerrier niveau 1, équipé d'un simple marteau rouillé ramassé dans la rue et de quelques potions de soin.



DE PLUS EN PLUS DE TITRES SE DÉMOCRATISENT ET VOIENT LEUR GAMEPLAY AJUSTÉ EN VUE D'UNE ADAPTATION POUR LE GRAND PUBLIC. ON VOUS PREND PAR LA MAIN, ON PREND SOIN DE VOUS... CETTE FORMULE BASÉE SUR LA SIMPLICITÉ N'EST PAS DÉSAGRÉABLE ET FONCTIONNE PLUTÔT BIEN POUR SPELLFORCE 2. PRÊT POUR DES ACTIONS EXCEPTIONNELLES EN UN SEUL CLIC ?



Spellforce 2 Shadow Wars

STRATÉGIE POUR LES NULS





Il a l'air méchant, le gros truc vert avec sa grande hache. Mais vu sa tête, il n'a pas dû avoir une enfance facile, faut lui pardonner.



Après un premier Spellforce qui n'a pas su s'imposer, les développeurs ont décidé de réagir en créant une suite nettement plus travaillée. Et il faut admettre que le résultat est plutôt réussi, même si les améliorations ne se remarquent pas d'un simple coup d'oeil. L'action prend de nouveau place dans un univers héroïque de fantaisie, peuplé de neuf races (voir encadré) et le savoureux mélange de jeu de rôles et stratégie est toujours de rigueur.

Vous ne serez donc pas dépaysé en attaquant cette nouvelle campagne solo plutôt bien ficelée, malgré un scénario très classique : les forces du mal se sont réunies afin de conquérir le monde et un héros, vous en l'occurrence, doit rallier humains, nains et elfes pour soulever une armée suffisante face à cette terrible menace. Vous voilà propulsé au rang de chef de guerre et de diplomate, un coup de hache dans la tronche des ennemis par-ci, un sourire aux alliés pour obtenir les renforts par-là. Pas de panique, pour accomplir cette lourde tâche vous serez accompagné d'autres héros tout au long de l'aventure, mais aussi de compagnons. Ceux-là vous aident de manière occasionnelle, selon le cours d'une histoire dirigée par un système de quêtes.

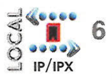
Un bref coup d'œil dans votre journal permet de suivre l'évolution des missions principales et annexes qui se révèlent relativement diversifiées.

Vos objectifs secondaires ne sont pas à prendre à la légère puisqu'ils fourniront l'équipement et les points d'expérience nécessaires pour obtenir de nouveaux sorts.









CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR JoWooD Productions
DÉVELOPPEUR Phenomic/Allemagne
TEXTE ET VOIX en français

Puissant ? Juste un peu

Au fil de sa progression, votre personnage peut s'orienter vers la magie ou le combat. Chacune des deux branches dispose de plusieurs spécialités comme diverses écoles de magie ou des styles de combat bien différents (voir encadré). L'idée est judicieuse, mais mal exploitée puisque le système vous oblige à attribuer des points dans tous les pouvoirs d'une branche pour obtenir un sort désiré. Au final, vous deviendrez un excellent soigneur tout en possédant les meilleurs talents de nécromancien. Dans l'absolu, il vaudrait mieux ne pas s'en plaindre… Tout de même, les combinaisons frisent parfois le grand n'importe quoi, niveau puissance. La seule limitation que l'on vous octroie est la barre d'action qui ne peut contenir tout votre arsenal de sorts. Mais vu qu'il est autorisé à en enlever et en ajouter à n'importe quel moment, ce n'est pas bien gênant. Côté compagnons d'armes, vous pouvez laisser les PNJ gérer les points de pouvoirs ou les attribuer vous-même.



Personnellement j'ai opté pour la gestion automatique et le résultat s'avère satisfaisant. Guerrier, mage offensif et soigneur, l'ordinateur propose un groupe plutôt bien équilibré sur le long terme. Si vous préférez une équipe de mages bien bourrins, c'est également possible et ça ne gênera pas votre progression dans l'aventure puisque les héros ne font pas tout. Il y a toute une armée à gérer à côté de ça.

Sans les mains, ou presque

Côté stratégie, l'évolution de votre base s'effectue de manière classique. Diverses structures permettent de créer des unités types, que ce soit des cavaliers, mages, créatures aériennes ou armes de siège. Tout ceci se paie en ressources (pierre, fer, Lenya), qui s'avèrent exactement les mêmes quelle que soit la race que l'on dirige, contrairement au premier épisode qui obligeait certaines factions à utiliser des ressources spécifiques. Afin de faciliter la vie des joueurs, Phenomic a mis en place un système de récolte automatique par l'intermédiaire de paysans spécialisés. Dès leur création, ils se rendent automatiquement vers le point de ressource le plus proche et s'attèlent au boulot. C'est plutôt pratique et sans contrainte, car il est possible à tout moment de leur réassigner une tâche, construction, réparation ou autre. Mais au final, on s'aperçoit que cette méthode de collecte automatique n'est pas si utile



La lumière blanche qui apparaît au-dessus de la tour indique qu'un soin est lancé. Eh oui, une tour de défense qui soigne, c'est le bonheur.

Il est beau mon Titan, hein ? C'est mon nouveau jouet pour écraser l'armée adverse. J'aime beaucoup, il ne fait pas dans le détail.

Oreilles pointues ou doigts crochus ? Faites votre choix

Spellforce 2 propose de diriger neuf races réparties dans trois factions. Les humains, les elfes et les nains sont regroupés sous le nom de Royaume. Les elfes noirs, les gargouilles et les ombres se nomment le Pacte. Et les orcs, trolls et barbares se retrouvent sous la bannière du Clan. Chaque faction dispose de bâtiments et unités propres, mais côté héros, ce sont les mêmes pour tous, ce qui est assez regrettable. Par contre, il existe une unité spéciale, appelée Titan, disponible pour les trois factions. Il s'agit d'une créature énorme que votre adversaire n'aime pas voir débouler dans sa base. Pour l'obtenir, il faut tout de même améliorer sa maison mère avec les trois niveaux technologiques possibles et une grande quantité de ressources. Si vous vouliez faire un rush avec, c'est râpé.



Les archers elfes font partie des meilleures unités de combat à distance. Il manque juste un petit Legolas pour vraiment les détester, ces oreilles pointues.



Un peu de technique

Bien que Spellforce 2 affiche des effets visuels allégés au niveau des sorts, les différents détails d'ombre et de lumière demandent une config plutôt musclée. Optez pour un CPU 3 GHz et au moins 1 Go de Ram si vous désirez monter les détails au max et jouer dans de bonnes conditions lors des affrontements entre deux armées.



Les téléporteurs faciliteront vos déplacements sur la carte lors de la campagne solo. Pratique pour éviter des allers et retours inutiles afin de valider une quête.





À chacun son grimoire

Les compétences se divisent en deux branches principales : magie et combat. La première se découpe en magie du monde qui comprend la magie élémentaire et mentale, et en magie divine pour s'orienter vers la magie blanche et noire. Pour la seconde branche, il est possible de choisir entre le combat lourd afin de maîtriser les armes et armures lourdes ou le combat léger pour tout ce qui est lié à l'utilisation d'arcs et d'armes légères. Bien que votre avatar puisse progresser jusqu'au niveau 30, il reste impossible de sélectionner tous les pouvoirs. Malgré tout, le système permet d'obtenir des combinaisons assez dévastatrices, comme un archer en armure lourde. En général, en face, ils aiment moyen, surtout si vous êtes bien équipé. Ce problème ne se pose pas en multijoueur, puisque les héros invoqués sont proposés avec un panel de sorts par défaut : healer, guerrier, etc... Certes c'est stéréotypé, mais au moins ça évite les abus.



Vu comme ça, les batailles ne sont pas très claires. Pourtant, on s'en sort bien avec le système click & fight... vraiment !

que ça, puisqu'il faut en permanence « microgérer » tout ce joli monde. Au niveau de la gestion des batailles, par contre, je dois avouer que le système de « click & fight » instauré dans ce nouvel opus s'avère redoutablement efficace. Il permet d'accéder directement aux pouvoirs de vos héros pour les gérer au mieux lorsque cinquante gus se mettent joyeusement sur la tronche. En gros, si vous cliquez sur un ennemi, les sorts offensifs s'affichent instantanément sous le portrait de vos avatars. Cette action marche également si vous ciblez une unité alliée. Vous verrez alors tous les sorts de protections et de soins apparaître. Ce système ingénieux rend les combats particulièrement fluides et fonctionne parfaitement si vous placez des groupes d'unités en raccourci. En revanche, le pathfinding ne va pas vous faciliter la tâche. Il n'est pas rare d'observer tristement ses troupes se bloquer dans le décor ou emprunter des chemins parfois farfelus, à croire qu'ils jouent les déserteurs. Côté I.A., c'est limite une intelligence de troll qui aurait pris trop de coups sur le crâne.

Une finition simple et efficace

Outre cet effort d'accessibilité mis en place avec le « click & fight », les développeurs se sont également penchés sur le moteur graphique qui s'avère nettement plus fouillé que celui présent dans le premier épisode. Spellforce 2 propose des unités assez diversifiées et plutôt détaillées avec des environnements très agréables à l'œil. Le seul bémol concerne les effets spéciaux. Après le spectaculaire Bataille pour la Terre du Milieu 2, le RTS de Phenomic fait office de petit joueur avec ses pouvoirs magiques et explosions de bâtiments qui laissent vraiment à désirer. Par contre, côté multijoueur, Spellforce 2 prend le dessus sur le titre d'EA puisque l'équilibrage semble réellement travaillé. En tout cas suffisamment pour ne pas voir débouler un héros qui explose vos troupes en deux flèches et des unités qui détruisent vos tours en trois secondes (Fumble, paix à ton âme). Évidemment, il faudra attendre quelques semaines pour vérifier si aucune race n'est dominante, mais pour l'heure, Spellforce 2 est un RTS efficace qui devrait vous faire passer de bons moments devant votre écran.

Cyd



En Deux Mots

Même s'il n'est pas parfait et qu'il n'apporte rien de réellement novateur, Spellforce 2 n'en reste pas moins très agréable à jouer et plutôt prenant. Les parties s'enchaînent bien et sa facilité d'accès confère au joueur un plaisir immédiat non négligeable.

+ Système Click & Fight
+ Très agréable à prendre en main
+ Les Titans
- Arbre de compétences sous-exploité
- Pathfinding
- Effets visuels des sorts un peu cheap



7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT



Charge patriotique et suicidaire : une grande tradition russe.


TOUT PUBLIC


32 INTERNET


LOCAL 32 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 1,3 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Bold Games/Valve
DÉVELOPPEUR Tripwire Interactive/États-Unis
TEXTE en anglais **ET VOIX** en russe et allemand



Red Orchestra Ostfront 41-45

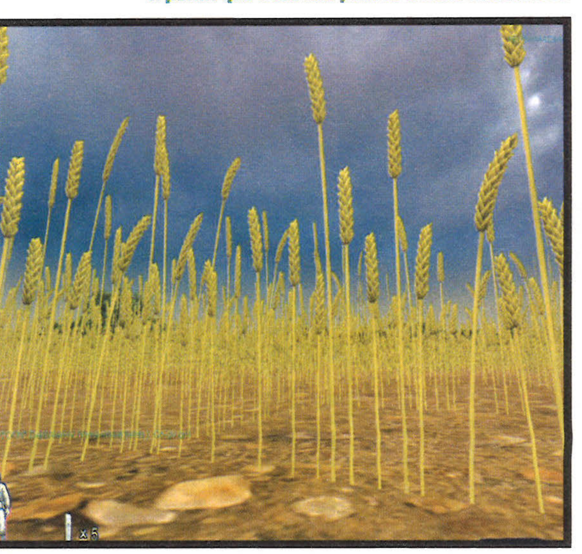
BOUCHERIE SOVIÉTIQUE

LORS DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE, 80% DES ALLEMANDS TUÉS AU COMBAT TOMBÈRENT SUR LE FRONT RUSSE. AU FINAL, ON DÉNOMBRA PLUS DE 5 MILLIONS DE MORTS CÔTÉ ALLEMAND ET ENTRE 20 ET 25 MILLIONS EN UNION SOVIÉTIQUE. « PRESS FIRE TO RESPAWN », UNE PHRASE QUE VOUS LIREZ SOUVENT EN JOUANT À RED ORCHESTRA.



Tout l'intérieur des véhicules a été fidèlement modélisé.

Il paraît que c'est bon pour le transit intestinal...



Vous en avez marre des FPS sur la Seconde Guerre mondiale et je vous comprends. C'est toujours la même chose : parachuté à Sainte-Mère-Église, vous tuez quelques centaines de nazis, vos frères d'armes meurent en héros, vous détruisez une douzaine de chars au Panzerfaust et finissez par prendre Berlin. Une recette bien rodée qui rapporte des tonnes de dollars, mais dont Tripwire n'a pas hésité à s'écarter. Red Orchestra ne propose pas de campagne solo cinématographique, pas d'Américains gonflés de patriotisme, uniquement du multi, des Russes, des Allemands et une énorme dose de réalisme.

Leçon n° 1 : ne pas mourir

Il y a un truc qu'on ne vous apprend pas quand vous jouez à un jeu comme Call of Duty : les armes, ça tue. Mais ça tue vraiment, hein, c'est pas une blague ! Exemple : vous lisez Joystick assis sur un banc sans vous douter qu'à 300 mètres de là, je suis allongé sur un toit et je pointe vers vous un Mauser 98. Comme tout bon joueur de FPS entraîné à tuer, ma visée est sûre et ma soif de meurtre sans limites. Je presse donc la détente et « BANG ! » vous êtes mort. Dans Red Orchestra, c'est pareil : pour survivre, il faut éviter de lire Joystick à découvert au milieu d'un champ de bataille (nd Fumble : dommage, ça ferait une bonne photo pour le courrier des lecteurs). Pour cela, le jeu vous propose plusieurs alternatives : accroupi derrière une vache en état de décomposition, vous pouvez vous pencher sur les côtés ou lever la tête juste ce qu'il faut afin de tirer, puis vous remettre à couvert. L'ennemi abattu, vous vous redressez et commencez à sprinter plié en deux pour finalement vous jeter à plat ventre dans un cratère. La lenteur de vos déplacements étant horriblement réaliste, tout comme la puissance des armes de vos adversaires, la difficulté consiste à savoir quand courir, où se diriger et comment se planquer une fois à destination.



On a souvent tendance à être les uns sur les autres dans les tranchées.

Un peu de technique

À l'époque où Red Orchestra n'était qu'un mod pour Unreal Tournament 2004, il nécessitait une machine puissante pour tourner correctement. À présent, il fonctionne à merveille sur toutes les configurations, même les plus modestes. À moins que votre PC n'ait plus de deux ans, vous devriez pouvoir jouer en 1280x1024 avec tous les détails à fond. Le jeu n'affiche pas beaucoup de polygones, mais la distance d'affichage, les effets de flou, le motion blur et la bande-son hors du commun rattrapent sans peine ce petit défaut.



Dans Red Orchestra, il n'y a pas de caisse, mais il y a des rochers.

Leçon n° 2 : tuer

Ne cherchez pas de viseur sur l'écran, il n'y en a pas. Ne songez même pas à dessiner un point au marqueur au milieu de votre moniteur, ça ne sert à rien ! En effet, à moins de l'épauler, votre arme ne vise pas au centre. Chaque fois que vous changez votre angle de vue, le canon de votre fusil se déplace légèrement pour suivre la direction dans laquelle vous regardez. Exemple : suite à un demi-tour vers la gauche, votre visée se situera dans la partie gauche de l'écran. Pour tirer à la hanche avec précision, il est donc nécessaire d'observer où pointe votre flingue, puis d'anticiper la façon dont il bougera selon vos mouvements. La manœuvre est difficile à maîtriser, mais très efficace au corps à corps. À partir du moment où votre cible se trouve à plus de 10 mètres, vous aurez tout intérêt à utiliser les organes de visée de l'arme en épaulant. Notez que pour une meilleure précision, vous pouvez reposer votre fusil sur n'importe quelle surface horizontale ou verticale afin de le stabiliser. Si vous êtes bien positionné et que vous prenez votre temps pour aligner les tout petits pixels qui se déplacent au loin, vous serez surpris d'abattre des ennemis à plus de 200 mètres.

Leçon n° 3 : soyez perfectionniste

Red Orchestra recèle une foule de petits détails qui combleront les amateurs de réalisme, tout en donnant de la profondeur au gameplay. Par exemple, si vous ouvrez le feu à longue distance, vous devrez garder à l'esprit qu'une balle de MP40 perd 10 cm d'altitude après 50 mètres et ne se déplace pas à la même vitesse qu'un projectile de Mauser K98. Pensez aussi à changer le canon de votre MG42 après de grandes rafales, à fixer votre baïonnette quand vous allez au contact et à prendre de l'élan avant de l'enfoncer dans le corps de l'adversaire. Si vous avez une arme automatique, n'hésitez pas à faire des tirs de suppression : chaque balle frôlant un ennemi brouille son champ de vision, l'empêchant de viser



et permettant à vos camarades de progresser. Une fois devenu un fantassin aguerri, il vous faudra encore maîtriser les autres classes : le commandant, qui repère des cibles aux jumelles, puis envoie les coordonnées à l'artillerie en utilisant une radio. L'ingénieur et ses explosifs, indispensables pour réussir certaines missions. Les pilotes de blindés qui se regroupent à trois pour bouger, tirer et recharger efficacement. Et enfin, les courageux soldats anti-tanks qui doivent connaître les défauts de tous les chars adverses et prendre en compte l'angle d'impact de leur projectile s'ils ne veulent pas le voir rebondir sur le blindage du véhicule. Courage, tout ceci peut sembler fastidieux à apprendre, mais une fois les bases assimilées, vous pourrez progresser petit à petit grâce à l'aide des autres joueurs qui sont généralement plus matures que dans les autres FPS.

Dr. Loser



La position idéale : à couvert, à plat ventre, l'arme reposée au sol.

Un mode de jeu, des objectifs

Les treize cartes se basent toutes sur des batailles historiques. Chaque équipe possède des objectifs distincts : la plupart du temps, il s'agit pour l'une de défendre plusieurs zones, tandis que l'autre doit avancer et capturer les points stratégiques, généralement dans un ordre précis. Les rounds sont en temps limité ce qui force les attaquants à progresser et transforme souvent le champ de bataille en une véritable boucherie. Cependant, n'allez pas non plus jouer aux kamikazes, car le nombre de renforts n'est pas infini.

En Deux Mots

Red Orchestra s'adresse aux passionnés de la Seconde Guerre mondiale, aux hardcore gamers et aux amateurs de réalisme. Si vous vous rangez dans l'une de ces catégories, n'hésitez pas un seul instant, vous serez comblé par l'ambiance du jeu et la profondeur du gameplay. Difficile de trouver meilleur investissement pour seulement vingt euros !

- \+ Gameplay très riche
- \+ Réalisme historique
- − Graphisme un peu vieillot
- − Prise en main difficile

7 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

8 INTÉRÊT





Je sais à quoi vous pensez, bande de petits vicieux ! Oui, on peut.

The Secrets of Da Vinci le Manuscrit Interdit

VACANCES AU CLOS LUCÉ

On connaissait Kheops pour ses jeux d'aventure-Myst-like genre Au cœur de Lascaux ou Voyage au cœur de la Lune. Le Manuscrit Interdit, lui, a été développé avec les studios TOTM et Mzone. C'est au cœur de l'intimité de Leonard de Vinci que nous voyagerons ce coup-ci, dans la peau de Valdo, un jeune débrouillard commandité par un obscur mécène qui tente de mettre la main sur un codex mystérieux. De Vinci l'aurait planqué au Clos Lucé et il y serait encore, trois ans après sa mort. Le joueur évolue donc au milieu des travaux du génie : inventions, peinture, esquisse, son lit, son atelier, sa réserve de pinard, sa femme, son chien. Ah non, la femme, c'est Babou, la maîtresse des lieux et du roi.

Debout disciple !

Le gameplay de Secrets of Da Vinci mélange la gestion d'objets avec un peu de dialogues et quelques casse-tête bien intégrés au jeu (et pas forcément trop simple). Peu de lieux sont représentés, mais cela accentue agréablement le côté huis clos. Les développeurs ont réfléchi à leurs énigmes pour que le joueur soit souvent confronté à plusieurs problèmes en même temps, et qu'il possède plus d'un moyen de les résoudre. Les devs ont aussi implémenté une jauge de morale (gentlemen ou voyou) qui influe sur certains actes ou dialogues… personnellement, je ne m'en suis absolument pas servi ! Toutes les situations ne sont pas hyper complexes, mais on ne s'ennuie pas et la frustration se fait moins sentir. On explore donc en fouillant chaque recoin des divers lieux fixes admirables à 360° sans pester sur des objets trop bien cachés ou des puzzles complètement tordus. L'ambiance et le scénar finissent de nous charmer, surtout vu la durée de vie respectable. Comme quoi ça a du bon de partager le boulot à trois.



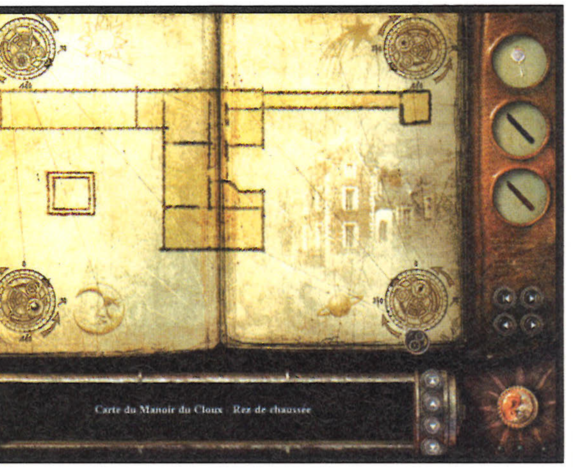
Config minimum CPU 800 MHz, 64 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur Nobilis
Développeur TOTM, Kheops & Mzone Studios/France
Texte et voix en français

L'UNION FAIT LA FORCE, C'EST BIEN CONNU. QUAND TROIS STUDIOS FRANÇAIS S'ASSOCIENT POUR DÉVELOPPER UN TITRE EN COMMUN, ET BEN… ILS N'ONT TOUJOURS PAS UNE THUNE, MAIS ILS ARRIVENT À BOOSTER LA QUALITÉ DE LEUR PRODUIT.

Génie public

Pour la réalisation, on regrettera surtout le manque d'animations dans le décor. À part les flammes des bougies ou des feux de cheminée, et deux trois trucs ici ou là, tout est terriblement fixe. Heureusement, ces « tableaux » reste bien jolis et les personnages en 3D sont bien modélisés. Un bon point aussi pour les voix vraiment très pro (pour une fois).
Le manuscrit interdit surfe donc sur la vague Da Vinci, mais ce n'est qu'un léger prétexte pour une aventure tout à fait sympa. Le trio français ne se moque pas de son public, même s'il est un peu restreint. Les plus honnêtes sont pas forcément ceux qui ont le plus de moyens.

Fumble



Certains puzzles se résolvent directement dans le journal de bord.



Le Clos Lucé, reproduit fidèlement. Faudra les croire sur parole parce que j'irai pas vérifier.

Un peu de technique

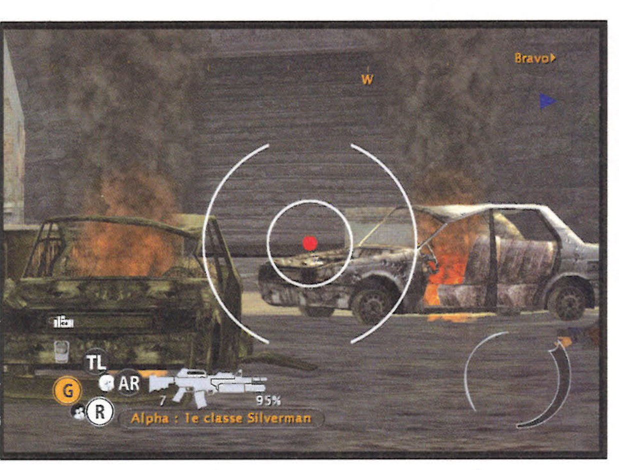
Rien à signaler. Ah si, le jeu vous propose plusieurs profils pour que chacun ait ses sauvegardes dans son coin. C'est peu de choses, mais faut le noter, puisque d'autres jeux ne prennent même pas la peine de le faire. Genre Oblivion.

En Deux Mots

Le Clos Lucé, les appartements de Da Vinci… Faire marcher ses petits neurones dans un tel environnement s'avère très reposant. Un bon jeu d'aventure simple, prenant, et pas si facile.

+ Scénario agréable
+ Gameplay simple et efficace
- Décors bien rigides
- À quoi sert la jauge de morale ?

5	Technique
6	Artistique
7	Intérêt



Non, ce n'est pas une bonne idée de se cacher derrière une voiture.

Au début, je croyais que Ten Hammers n'était qu'un add-on un peu tardif du fameux Full Spectrum Warrior, le jeu créé à partir d'un programme d'entraînement de l'armée américaine. En réalité, il s'agit bel et bien d'une suite reprenant et améliorant le concept très original du premier. Toujours empêtrés dans une guerre farouche au Zekistan, une contrée fictive ressemblant étrangement à un pays du Moyen-Orient, les États-Unis ont besoin de nous pour diriger leurs forces. Le principe reste le même, on ne contrôle pas les soldats, on leur donne des ordres. Ten Hammers garde donc ce style à mi-chemin entre l'action et la stratégie où chaque déplacement est crucial et la moindre erreur fatale. Rien ne semble avoir changé, enfin presque…







Config minimum CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur THQ
Développeur Pandemic Studios/États-Unis
Texte en français **et voix** en anglais

Full Spectrum Warrior Ten Hammers

COUNTER TERRORIST WIN

AH, LA TENDRE POÉSIE DES TACTIQUES MILITAIRES ET LE DOUX CRÉPITEMENT DES BALLES QUI SIFFLENT À NOS OREILLES, QUEL SAVOUREUX MÉLANGE ! J'EN AURAIS PRESQUE ENVIE DE DEVENIR BOUCHER, MOI.

Diviser pour mieux régner

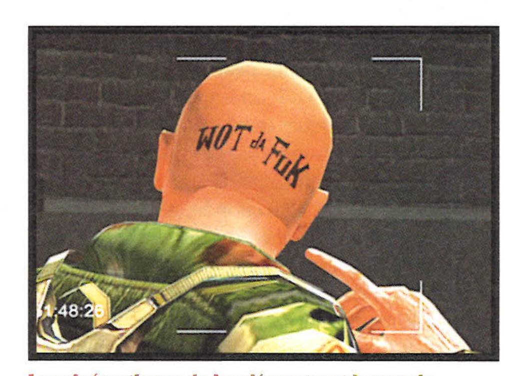
Cet épisode dispose tout de même de plusieurs innovations bien pensées. On peut dorénavant séparer chaque escouade en deux groupes, ce qui permet de couvrir plus de zones lorsque les renforts se font rares. On note aussi l'apparition d'une vue à la première personne. Cela manquait cruellement dans le premier opus et j'avoue que je ne me suis pas gêné pour l'utiliser à outrance. Cet apport du FPS aide beaucoup puisqu'au lieu de designer une zone à mitrailler, chaque homme peut viser un ennemi en particulier. Coté multi, le coop à deux est toujours disponible et un nouveau mode permet de faire s'affronter des équipes de 4 contre des ennemis plus nombreux, où chaque joueur contrôle un seul soldat. Et voilà, c'est tout ! Ça a bossé dur en un an et demi.

Cache-cache

Visuellement, Ten Hammers, n'a pas grand-chose à se reprocher. Le moteur graphique tient la route et propose de grands environnements pourvus de très nombreux spots pour se mettre à couvert. Mais certains éléments sont destructibles et mieux vaut choisir de meilleures planques, dans les bâtiments par exemple, qui sont maintenant accessibles. Personnellement, je n'en ai pas eu besoin grâce à une I.A. très mystérieuse. Les adversaires réagissaient bien la plupart du temps et essayaient souvent de me prendre à revers. Mais parfois, sans aucune raison logique, ils se mettaient à courir en passant devant mon infanterie juste pour le plaisir de se faire trouer de balles. Heureusement, ce n'est pas suffisant pour m'empêcher d'éclater du terrorisme en polygones à la chaîne.

June

Oups, j'ai oublié de vous parler des véhicules ? Pas de souci, c'est super lent et vraiment pas ultime.



Les cinématiques du jeu démontrent la grande sophistication des soldats américains.

Un peu de technique

La configuration minimale peut suffire pour faire tourner le jeu correctement, mais attendez vous à quelques ralentissements pendant de grosses fusillades ou lorsque vous faites appel à un raid aérien. Mieux vaut tabler sur 2 GHz, 512 Mo de Ram et une carte graphique de 128 Mo.

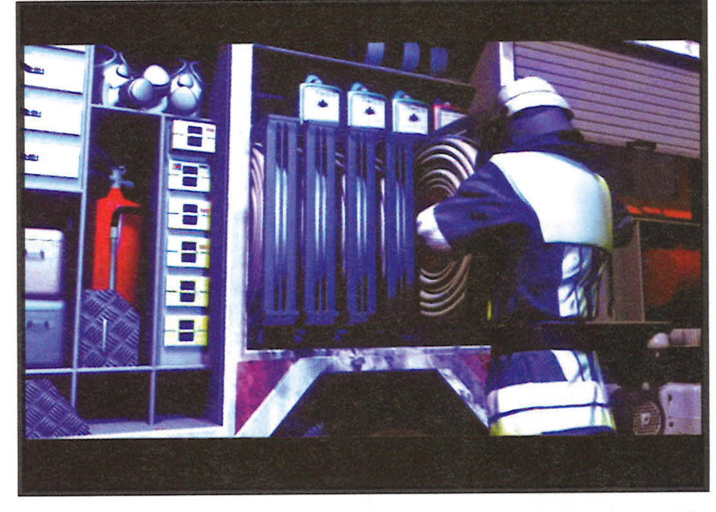
En Deux Mots

Ten Hammers est un bon jeu qui aurait pu être encore meilleur s'il ne ressemblait pas autant à son prédécesseur. Ceux qui connaissent déjà FSW n'y trouveront pas grand-chose de plus.

- \+ Bon concept
- \+ Joliment réalisé
- \+ Plus immersif
- \- Peu de nouveautés

7 Technique
7 Artistique
6 Intérêt





Ô JOIE ET FÉLICITÉ, UN JEU DE POMPIERS. MAIS QUE VOIS-JE ? DES POLICIERS ACCOMPAGNÉS DE MÉDECINS URGENTISTES ? ET NOUS ALLONS TOUS TRAVAILLER MAIN DANS LA MAIN POUR LA PROTECTION DU MONDE ? POUR QUOI FAIRE ?

Emergency 4 Global Fighters for Life

SAUVETAGE PÉPÈRE







CONFIG MINIMUM CPU 1,7 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Take Two Interactive
DÉVELOPPEUR Sixteen Tons Entertainment/ Allemagne
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Quel plaisir de sauver des vies humaines ! Suite à la petite demi-heure à somnoler devant un magnifique tutorial, je peux enfin commencer à aider la communauté. Première constatation charmante : le jeu propose un rythme totalement effréné et diaboliquement envoûtant. Lorsqu'on ordonne aux pompiers d'éteindre un incendie ou à un médecin d'aller porter secours à un blessé, ils marchent ! Les unités d'Emergency 4 sont des sauveteurs du dimanche. Je m'attendais presque à les voir s'allumer une clope tranquillement… Enfin, j'aurais quand même du mal à voir ce genre de détails même à fond de zoom.

Rien à voir, circulez

D'un point de vue technique, cet épisode n'est pas vraiment au top. Quand on voit ce que peut faire un Bataille pour la Terre du Milieu 2, on fait un peu la grimace. Certes, les cinématiques sont belles et nombreuses, mais ça ne fait pas tout. Le reste est plutôt moche. Le moteur physique, lui, reste timide et affiche des capacités limitées lors des effondrements et autres phénomènes d'attractions terrestres. Quant à la ville que l'on doit gérer, elle semble assez peuplée, mais pas vraiment animée. Par exemple, quel est l'intérêt de mettre une grue dans le décor si c'est pour qu'elle soulève le vide ? Bon d'accord, ce n'est pas vraiment ce qui prime dans un soft de gestion/stratégie si le reste tient la route. Et donc ?



Catastrophes en chaîne

Le gameplay s'avère assez bancal. Même si la plupart des actions peuvent être effectuées avec un clic droit, ça se corse dès que l'on veut faire appel aux capacités spéciales. L'interface n'est pas toujours très judicieuse et on perd beaucoup de temps en clics superflus. Par rapport aux épisodes précédents, les quelques améliorations d'I.A. ne suffisent pas rehausser le niveau : les pompiers se trouvant à trois centimètres des flammes se mettent enfin à les arroser automatiquement. Moi, ironiser ? Jamais. En tout cas, cela n'arrange pas la refonte complète de la campagne solo : il y a toujours 20 missions - dépaysantes pour certaines - mais elles sont cette fois-ci entrecoupées de phases libres où il faut gérer les incidents aléatoires de la ville.
C'est justement dans ces moments-là que l'on voudrait que les unités bénéficient d'un peu plus d'autonomie. Enfin, je me plains beaucoup sur le solo de ce jeu mais il peut quand même devenir assez addictif en mode coop, qui permet de défendre une ville à plusieurs.

June

Oh, un feu. Je vais peut-être aller m'en occuper moi… enfin, après la pause syndicale.



Hé coquine, tu veux jouer au docteur avec moi ?

Un peu de technique

Emergency 4 est loin d'être une tuerie visuelle, mais tablez plus sur du 2,5 GHz, 1 GHz de Ram et une carte graphique 128 Mo pour être plus à l'aise. Profitez-en pour sélectionner la vitesse de jeu maximale histoire de vous maintenir éveillé.

En Deux Mots

Malgré la tonne de défauts que traîne Emergency 4, vous risquez d'y prendre goût si vous vous armez de patience. L'idée est toujours plaisante, mais les progrès ne sont pas au rendez-vous.

+ Le concept original
- Trop mou
- Interface mal faite
- I.A. insuffisante

4 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

Les batailles navales sont magnifiques, dommage que l'I.A. des navires soit inachevée...





Fusillade à la « Piège de Cristal » sur le toit d'un gratte-ciel en 3D : c'est la classe.

Un peu de technique

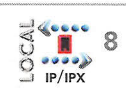
Le moteur 3D a été encore perfectionné depuis Act of War et il n'est pas trop gourmand, prévoyez juste 1 Go de Ram et une carte vidéo 128 Mo pour bien en profiter.

Act of War Haute Trahison

L'EXTENSION QUI FRACASSE

UN AN APRÈS LA SORTIE D'ACT OF WAR : DIRECTION, VOICI HAUTE TRAHISON, SA PREMIÈRE EXTENSION OFFICIELLE. ET, CONTRAIREMENT À CE QUE LE TITRE POURRAIT FAIRE CROIRE, CETTE SUITE EST TOUT À FAIT FIDÈLE À L'ORIGINAL !





CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Eugen Systems/France
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS





A force de jouer à des STR médiocres et de distribuer des mauvaises notes, nous finissons par nous demander si nous ne sommes pas devenus de gros blasés, si ce type de gameplay nous intéresse encore... Haute Trahison vient nous rassurer : il n'en est rien. Non, ce n'est pas que nous n'aimions plus les jeux vidéo ! C'est juste que la plupart des STR qui nous arrivent entre les mains ne sont décidément pas terribles. Dans cet add-on, on retrouve, bien sûr, l'excellent moteur 3D du titre d'origine, qui malheureusement passe assez mal en photo alors qu'il est si beau en action, avec des missiles qui volent dans tous les sens et des explosions partout. L'ergonomie est impeccable, nous apprécions surtout l'I.A. de nos troupes : après tant de STR où nos unités se font bêtement massacrer si nous ne nous occupons pas d'elles en permanence, quel bonheur de les voir se défendre efficacement ! Du coup, comme nous avons confiance en nos soldats et que nous savons qu'ils ne vont pas tous crever dès que nous ne les regardons plus, nous pouvons nous permettre de coordonner plusieurs attaques en même temps, d'agir sur plusieurs fronts séparés, d'orchestrer des manœuvres simultanées un petit peu complexes. Un jeu de stratégie dans lequel on peut enfin faire preuve d'un minimum de stratégie, comme c'est original !



Encore mieux que Direct Action

Je ne dévoilerai rien du scénario de la campagne solo, techno-paranoïde à souhait, mais j'ai beaucoup apprécié le level design et le rythme des batailles. Bien souvent l'I.A. ennemie lance contre nous de grosses offensives, en apparence redoutables, mais contre lesquelles on déchaîne de terribles contre-attaques, précises et puissantes, qui l'écrabouillent complètement. C'est l'équilibrage très pointu des différentes unités et leur utilisation combinée, en particulier les fantassins embusqués dans les arbres, qui permettent des victoires très nettes et nous donnent ainsi l'impression d'être un maître du kung-fu, sage et invulnérable. Et pendant que, d'une main, on contient les assauts furieux de l'I.A., de l'autre on démantibule méthodiquement ses défenses avec des infiltrations discrètes et des raids chirurgicaux... Bien sûr, le niveau de difficulté est plus élevé que dans le premier jeu, mais c'est justement ce qui permet d'exploiter toute sa richesse tactique.

Atomic



Les nouvelles unités mercenaires apportent un réel plus aux parties multijoueurs.

En Deux Mots

Une très bonne extension à conseiller à tous les fans du premier titre, en particulier ceux qui le trouvaient un peu trop facile. Des STR comme ça, on en redemande.

+ Très bonne campagne solo
+ Plein de nouvelles unités
- Pas de batailles navales en mode escarmouche

8 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT




test

Tomb Raider Legend

DES SEINS ANIMÉS

LA GROSSESSE, LES ACCOUCHEMENTS, CE GENRE DE CHOSES… ÇA NE FACILITE PAS LA LIBIDO. ON EST BIEN OBLIGÉ DE TROUVER DES PALLIATIFS. EH BEN, COUP DE BOL, C'EST JUSTE MAINTENANT QUE TOMB RAIDER DÉCIDE DE FAIRE SON COME-BACK. ALORS, TOUJOURS AUSSI EXCITANTE, LARA ?

Elle revient de loin, l'aventurière bondissante en tenue légère et à forte poitrine qui faisait fantasmer les adolescents avec ses acrobaties sexy. C'était en 1996 et déjà à l'époque, je n'aimais pas beaucoup Tomb Raider. Je vous avoue ne pas trop savoir ce qui s'est passé ensuite, puisqu'absolument rien ne pouvait m'intéresser dans l'exploitation commerciale de cette licence juteuse. Tout ce que j'ai remarqué, c'est que la mode des héroïnes hyper bien moulées a débuté avec Lara. Pourquoi pas, après tout ? Moi, ça ne me dérange pas plus que ça. Bref, on ne va pas vous faire un topo de l'histoire de la série, ça ne vaut vraiment pas le coup. Tout de même, c'est une étrange curiosité qui m'a poussé à tester ce nouveau cru spécial 10 ans nommé Legend… À la rédac, il faut bien dire qu'on trouvait les screenshots jolis.



CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Eidos
DÉVELOPPEUR Crystal Dynamics/ Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en français





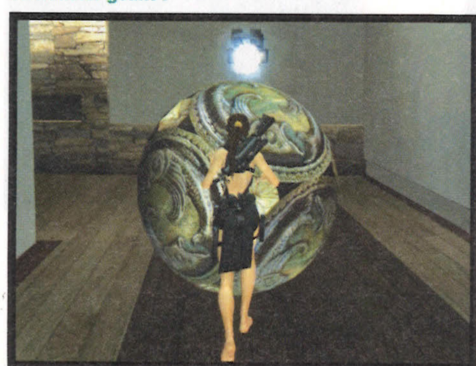
Là où y'a pas de next-gen, y'a quand même du plaisir

Voilà ce qui s'est passé. Eidos a commencé par nous envoyer une version de Legend qui tournait très bien tant que le contenu « next gen » dans les options graphiques n'était pas activé. Si par malheur on y touchait, le framerate passait de 102 à 12, autant dire que ça devenait injouable ! Une semaine plus tard, Eidos nous renvoie une version « optimisée ». En fait, les développeurs ont implémenté un maximum d'améliorations à l'ensemble (textures, effets, distance de vue), puis ils ont simplement rendu le reste des effets « next gen » inactivables sans une Geforce dernier cri ou une Radeon série 9.

Lara sans « next-gen » : une peau lisse et douce.

Lara avec « next-gen » : des rides, des boutons et une vilaine peau grasse. Merci « next gen » !

Lara Croft, aventurière pleine de ressources ou bousier géant ?

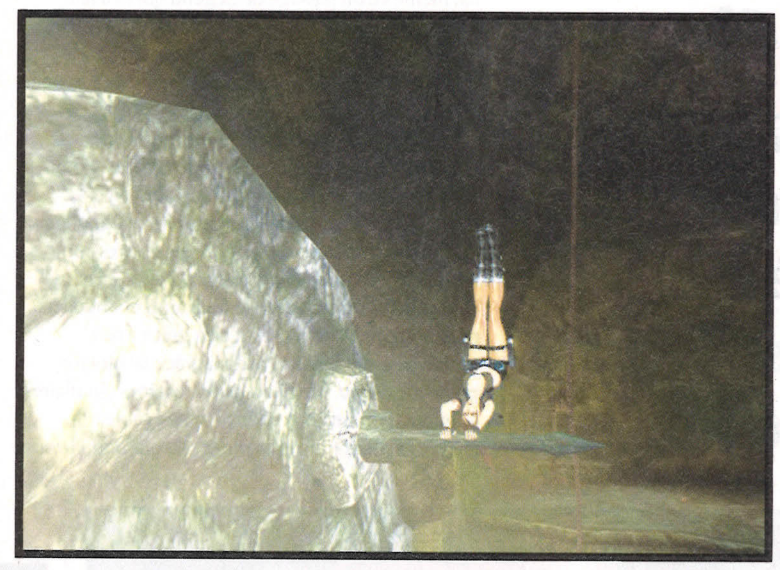


Le fossé générations

Et c'est vrai qu'il est plutôt mignon, ce jeu, même sans les effets « next-gen » (voir encadré). On notera quelques défauts dans la continuité, mais, en grande majorité, les niveaux sont vraiment beaux, avec une bonne distance de vue, du blur afin de donner un aspect cinématique, plein de shaders pour les effets spéciaux et de belles textures. Après des mois et des mois de portage de vieux graphismes moisis made in PS2 et Xbox, ça fait plaisir. Sincèrement, ça soulage. Les modèles 3D parfaitement détaillés rajoutent à la satisfaction. Surtout Lara, que l'on peut admirer sous toutes les coutures, des grenades aux porte-jarretelles, en passant par son nouveau charmant minois redesigné selon les canons en vigueur. Enfin, je suppose… Si vous croyez que je suis la mode féminine. En tout cas, mater Lara, c'est un peu le but du jeu et c'est encore mieux en mouvement, même si, là encore, on note une certaine inégalité dans la qualité. Alors que la plupart des animations se montrent très réussies, paf, on en trouve quelques-unes juste passables. Et puis elles auraient pu s'enchaîner avec un peu plus de fluidité. Le reste de la réalisation est du



Comme à l'habitude, ce nouveau Tomb Raider vous emmènera autour du monde.





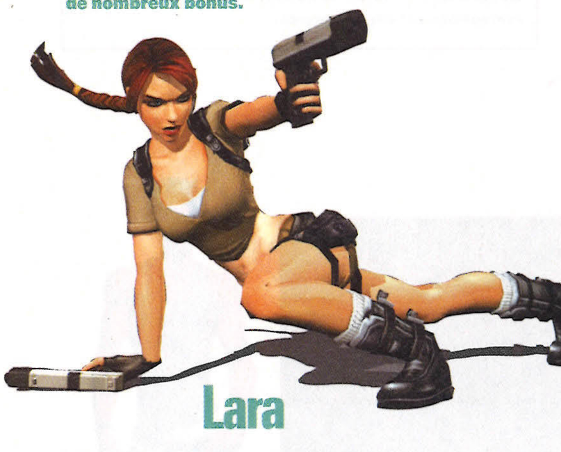
Puisque le Prince de Perse a pris sa retraite, les acrobaties de Lara sont toujours les bienvenues.

même acabit : honnête et très agréable, mais pas bluffant… Le pire défaut de Legend reste la gestion de la caméra. Avec un aussi beau corps, il fallait bien que les devs lui collent la cam au ras de la touffe, ce qui pose des problèmes de visibilité. Pas toujours, heureusement, mais on le remarque. Surtout pendant les combats (et encore plus contre un Boss). Comme cela représente cinquante pour cent du jeu, c'est un poil fatigant.

Sage et classique

À propos de combats, venons-en à cette facette du gameplay. Lara Croft (puisqu'il faut l'appeler par son nom), capable d'enrichir en un jour l'Achéron, possède pour ce faire un arsenal aussi sommaire qu'une exécution. Celui-ci est seulement constitué de grenades, d'une arme récupérée sur ses ennemis (fusil mitrailleur ou à pompe, SMG et lance-grenades au choix), ainsi que de sa fameuse et magnifique paire de 9mm. J'ai failli oublier son grappin magnétique, qu'elle peut utiliser pour attaquer, mais on s'en sert tellement peu que vous me pardonnerez. On retrouve le système Tomb Raider™ habituel : avec une touche, on passe en mode ciblage et l'adversaire le plus proche est « accroché ». Reste plus qu'à tirer. Et pour éviter les balles ennemies, divers combos de sauts et de glissades sont disponibles. À vrai dire, les facilités de Lara à enchaîner les saltos sont très peu exploitées dans le jeu : on survit très bien avec un déplacement latéral tout bête. L'I.A. des mercenaires qui tentent maladroitement de nous tuer ne leur permet d'arriver à leurs fins que grâce à une grenade placée sous nos pieds, par chance. Quand on voit que ces idiots ont du mal à en jeter


Le manoir des Croft est un véritable niveau complet, à l'écart du scénario, où l'on peut découvrir de nombreux bonus.



Lara Croft possède un arsenal aussi sommaire qu'une exécution.

une par la fenêtre sans se la reprendre dans la tête... À vingt soldats contre une aventurière, sans trousse de soin, c'est peut-être mieux ? Des combats difficiles de ce genre, vous n'en trouverez pas dans Legend. Seuls les Boss et les immuables « techniques spéciales » pour les occire vous donneront un peu de fil à retordre. Bref, tout cela n'est pas bien osé... mais pas trop dérangeant non plus. On croise des méchants, on les tue et on retourne à l'exploration de ruines anciennes sans arrière-pensée.

Indiana Jones serait fier

L'évolution dans un décor torturé par des level designers sadiques représente l'autre moitié du gameplay de Tomb Raider. Qu'il s'agisse de sauter de corniche en corniche à 500 m d'altitude ou d'escalader l'échafaudage branlant d'un immeuble japonais tout en matant sous la robe de soirée de mademoiselle Croft, une chose est sûre : Prince of Persia s'est bien fait pomper. Oui, je sais, Lara grimpait déjà aux murs avant que le nouveau Prince ne débarque. Mais lui-même existait en version 2D bien avant encore. Si on se lance là-dedans, on ne s'arrête plus. J'ai même vu un passage de Legend qui m'a fait penser à Frogger, c'est dire. Bref. Plus réalistes, mais aussi plus limitées, les acrobaties de Lara l'amèneront de nombreuses fois à briser sa belle chute de reins. Pas de problème, on recommence : les checkpoints s'avèrent très nombreux et bien placés, pour une fois. Pour progresser, Lara devra surtout déplacer divers objets, à la main ou avec son grappin. Elle roulera des boules de pierre sur des plaques de pression, elle sautera sur des leviers pour catapulter des caisses et elle tirera vers elle de grands chandeliers pour les faire balancer. Tout cela grâce à son physique avantageux ! Pardon, grâce au moteur physique du jeu. Que l'on parle de lames circulaires s'agitant dans un couloir étroit ou de câbles électriquement mortels pendant du plafond, il vous

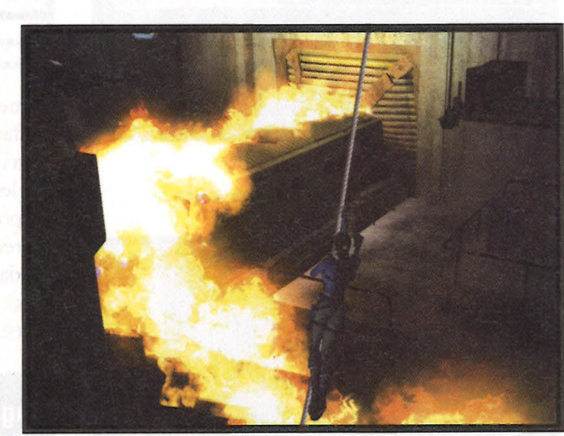


En prenant appui sur les gencives d'un ennemi, Lara effectue un saut en bullet time qui lui permettra de plomber plusieurs cibles.

Un paddle, un clavier, une souris, un monde parfait

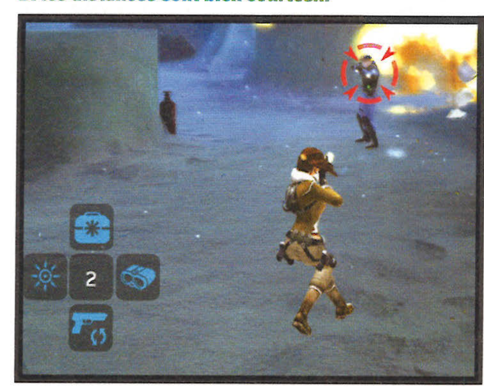
La gestion de la caméra étant assez énervante durant les combats, je vous recommande l'utilisation du combo clavier/souris, plus pratique pour viser dans une direction tout en se dirigeant vers une autre. En revanche, tout ce qui est acrobatie sera normalement plus aisé au paddle, vous auriez tort de vous en passer. Pourquoi vous me regardez comme ça ? Eh, j'y suis pour rien moi ! J'ai pas programmé le jeu ! Oh et puis, débrouillez-vous. Pfff.





Les deux petites séquences en moto, un peu longuettes, n'apportent pas grand-chose au jeu...

Un ennemi à portée est ciblé en rouge. Et les distances sont bien courtes...

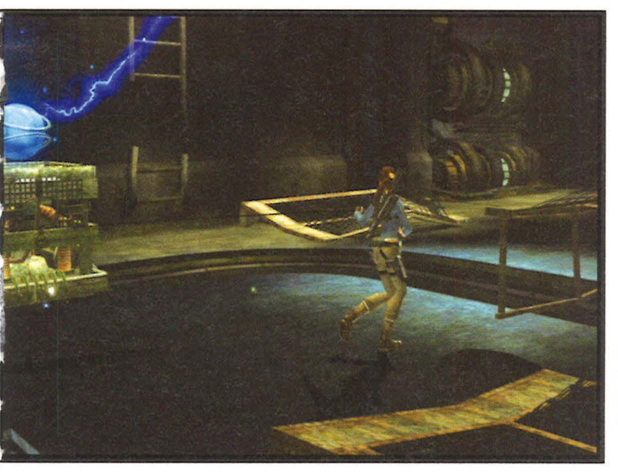


faudra jouer avec une loi de la gravité implémentée admirablement afin de ne pas finir en rondelles (non, le moteur 3D ne gère pas les démembrements, c'est juste pour l'image... cependant on entend bien les os se briser, parfois). Cette gestion de la physique est certainement le point le plus abouti et le plus innovant de ce Tomb Raider.

To be continued...

Tout cela est grosso modo suffisant pour faire un bon titre et il faut aussi compter sur un scénario sympathique, bien mis en scène, avec des dialogues marrants. Les vannes fusent entre Lara, Zip et Alister, ses deux coéquipiers avec qui elle reste en contact radio permanent, et on passe un bon moment en enchaînant les niveaux. Jusqu'au moment où, brutalement, c'est fini. Parfaitement, comme ça ! Après 7- 8 heures de jeu... Moi qui m'attendais à au moins deux, trois heures de plus ! Et le côté « la suite au prochain numéro » ne fait qu'augmenter la frustration. Même en difficulté haute, et malgré les possibilités de rejouer en mode Time Trial (temps limité), la durée de vie de Legend reste sa plus grosse faiblesse. Il intéressera de nombreux joueurs, fans et moins fans, mais franchement, on aurait souhaité un peu plus de contenu pour l'anniversaire de Lara ! Nul doute qu'Eidos nous prépare ça... pour un prix.

Fumble



Un peu de technique

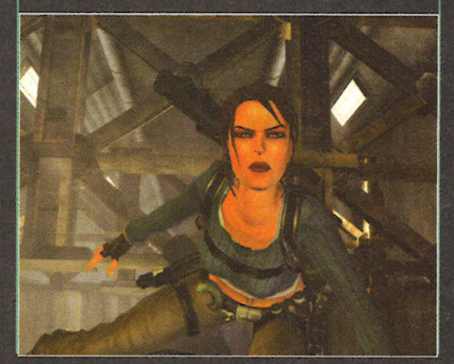
Crystal Dynamics a donc décidé d'optimiser au mieux ses graphismes pour le PC. Du coup, c'est assez joli sans le contenu next-gen, qui reste en menu fantôme dans les options tant qu'une carte graphique dernier cri n'est pas installée dans votre PC. Sinon, vous aurez un bon framerate avec 2 GHz, 512 Mo de Ram et une carte 3D 128 Mo. Avec la possibilité de choisir son langage pour les voix et les sous-titres (parfait en VOST), on peut dire que comme Lara, Legend est bien foutu.

Non, ça trahit surtout une caméra complètement naze, pauvre débile !



Dragon's Lara

De temps en temps, vous aurez droit à une séquence de cinématique interactive. Le jeu vous demandera d'appuyer au bon moment dans une des directions, sous peine de mort immédiate. Cela reste très basique (deux ou trois fois à la suite), pas comme du Fahrenheit, mais ça détend.



Le grappin à tout faire peut aussi servir de laisse extensible. Mais de toute façon, Lara n'aime pas les animaux. Elle les tue. Même les panthères des neiges. Quelle honte...

Les acrobaties de Lara l'amèneront plus d'une fois à briser sa belle chute de reins.

En Deux Mots

Je n'aurais pas cru prendre autant de plaisir à jouer à un Tomb Raider et je dois avouer que Lara Croft revient en bonne forme sur nos PC. Legend ne bouscule pas grand-chose en matière de gameplay et de réalisation (surtout avec les options « next-gen » retirées), mais à part quelques défauts, l'aventure est agréable pour le grand public. À tel point que sa courte durée de vie devient un problème vraiment gênant.

- + Très mignon
- + Gameplay varié
- + On ne s'ennuie pas
- − Un peu courte, l'aventure !
- − La caméra collante
- − Adieu, l'expérience « next-gen »



6 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT

Billy Hatcher and the Giant Egg

KINDER (BONNE) SURPRISE

Config minimum CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo **Éditeur** Sega
Développeur Sonic Team/Japon **Texte** en français **et voix** borborygmes

UN JEU GAMECUBE PORTÉ SUR PC ? TROIS ANS APRÈS SA SORTIE SUR CONSOLE ? COMMENT ÇA, UN MAUVAIS PRESSENTIMENT ? TSSS.

Le petit Billy est un jeune garçon comme les autres, qui mène une existence paisible et sans histoire. Jusqu'au jour où, en pleine escapade forestière avec ses camarades, le voilà recruté par un volatile agonisant pour sauver le monde d'une nuit sans fin. De méchants corbeaux ont capturé les coqs des différents villages et depuis, bah, ils ne chantent plus, le soleil fait la grasse mat', il fait nuit tout le temps et ça craint un petit peu. Heureusement, Billy va revêtir son costume magique de poulet et partir à la rescousse, muni d'œufs colorés dont il pourra se servir comme d'armes de jet ou qu'il fera éclore pour grappiller moult bonus et autres créatures magiques prêtes à lui filer un coup de main. Le tout dans un univers plein de couleurs festives, peuplé de poussins sautillants ou autres trucs féériques qui font cui-cui. Aucun doute : chez Sonic Team, les champis de la cantine, c'est du lourd.

L'œuf ou la poule ?

Billy Hatcher, c'est du jeu de plate-forme avec un zeste de nouvelles idées rigolotes, comme l'omniprésence des œufs et leurs différents usages. Pour le reste, ça cavale, ça saute et ça dégomme du méchant dans la plus pure tradition du genre. On n'a pas souvent l'occasion d'y goûter sur PC, et hormis le récent (et excellent) Psychonauts, la plupart des tentatives (qui a dit « Sonic » ?) nous ont plutôt laissé un goût amer en bouche.



En faisant éclore ce gros n'œuf rouge, on récupère une bombe. Celle qui fait boum, hein. Pas l'autre.

Forcément, comme c'est un portage pur et dur, on a les mêmes griefs qu'à la sortie de la version « cube à jouer » de chez Nintendo, à savoir une caméra parfois un peu aux fraises et des graphismes qui risquent de faire somnoler vos 7900 GTX en SLI. Mais les idées fraîches et l'univers bien décalé offrent une escapade bienvenue pour éviter l'indigestion de RTS héroïc-fantasy ou de FPS sauce Weurld War Tou. En plus, on peut se faire des parties à quatre. Une chouette alternative pas chère aux soirées échangistes !

Faskil

+ Gameplay blindé de bonnes idées
+ Frais, décalé
+ Portage réussi
- Caméra parfois capricieuse, mais rien de grave

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
7	7	7



RETOUR DE BÂTON

SUR LE PAPIER, KEEPSAKE DISPOSE DE BIEN DES ATOUTS : UNE HISTOIRE INTRIGANTE, DES ÉNIGMES PAR DIZAINES… LE PROBLÈME ? ENTRE UNE FEUILLE ET UN ÉCRAN, IL Y A UNE LÉGÈRE DIFFÉRENCE.



Config minimum CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo **Éditeur** Micro Application
Développeur Wicked Studios/Canada
Texte et voix en français

Pauvre Lydia, à peine arrivée à l'Académie de magie de Dragonvale, notre jeune héroïne se retrouve à contempler des portes hermétiquement closes. La donzelle doit se rendre à l'évidence : tout le monde a disparu. Que s'est-il donc passé ? C'est ce que Lydia va devoir découvrir, accompagnée de son nouvel ami le « loup ». Figurez-vous qu'en réalité il s'agit d'un terrible dragon aux pouvoirs dévastateurs ! C'est sûr : si on met de côté sa trouille du noir et son vertige chronique, il pourrait impressionner un gosse de trois ans. Sinon, il est censé nous faire rire en apportant une touche d'humour via les dialogues avec sa nouvelle copine. Malheureusement, ça coince très vite à cause de textes jamais vraiment drôles… Qu'importe, les décors sont jolis et on ressent l'envie d'en savoir plus. Commence alors un jeu de piste doté d'un nombre conséquent de casse-tête à résoudre. Il va également falloir trouver des objets, inspecter les lieux et activer divers mécanismes. Un artifice bien sûr destiné à allonger la durée de vie. On est souvent obligé de se taper la moitié de l'Académie dans un sens puis dans l'autre, quand ce n'est pas quatre fois de suite. Et si par malheur on venait à bloquer, l'aide intégrée résoudra toutes les énigmes et se payera même le luxe d'indiquer le prochain endroit où aller ! Et une fausse bonne idée, une. Reste un univers et une histoire attachants, mais ça ne suffit pas pour pondre un bon jeu d'aventure.

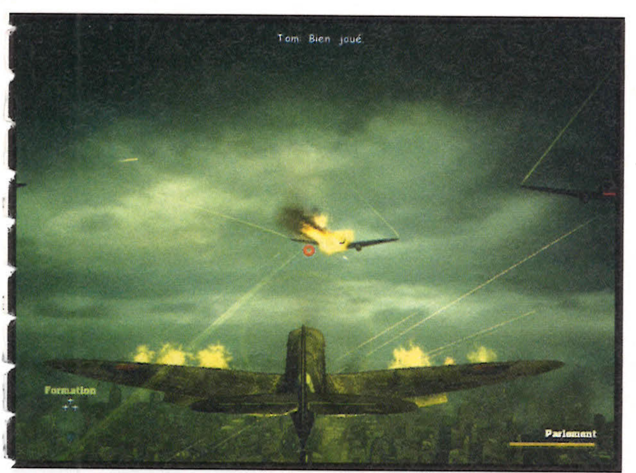


Mustavio vous énervera en vous obligeant à tourner en rond, et il sera impossible de lui faire une tête au carré.

Fumble

+ Quelques énigmes sympas
- Les allers et retours incessants
- Des dialogues soporifiques
- L'aide intégrée

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
5	6	3



Ça lui apprendra à parler anglais avec un mauvais accent allemand.

Blazing Angels

NETTOYAGE DU CIEL

Squadrons of WWII

ACH, LA GUERRE ! GROSS MALHEUR ! MAIS AUSSI GROSSE POULE AUX ŒUFS D'OR POUR LES ÉDITEURS. APRÈS LA TERRE FERME ET UN « FRÈRES D'ARMES » PLUTÔT MOYEN, UBISOFT S'ATTAQUE À PRÉSENT AUX WINGMEN POUR UN TITRE OUVERTEMENT ARCADE AVEC DES NAVIONS. SCEPTIQUE, MOI ? JAMAIS !

O.K. O.K., j'avoue : quand Ubisoft a « oublié » de nous envoyer la version preview de Blazing Angels, prétextant la nécessité de peaufiner l'adaptation PC, j'ai eu comme un gros doute. J'étais même à deux doigts de brandir le panneau « attention, pipeau ! » quand j'ai appris qu'on testerait finalement le titre après sa sortie en magasin. Pourtant, j'ai bien fait de temporiser et de ne pas jouer les mauvaises langues. Comme quoi, parfois, ce genre d'oubli a priori suspect n'est pas forcément un mauvais présage. Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas écrit : ce clone de Crimson Skies, transposé en pleine Seconde Guerre mondiale, n'a pas non plus les apparats d'un mega-hit. Mais je me suis surpris à prendre mon pied, dégommant du Messerschmitt avec un rictus de forcené, claquant violemment le pad sur mon bureau à chaque déroute, réveillant même le reste de la rédac qui s'était assoupi sur Word...

Wouuuuuuuhouuuuuuuu

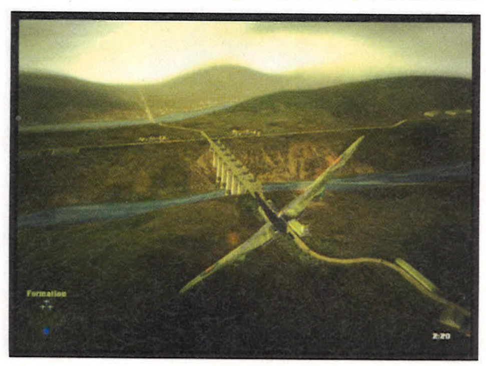
Bon, là, j'essayais de vous imiter la sirène rutilante de la DCA, faites semblant d'apprécier l'effort. Non, parce que vous allez apprendre à l'aimer, cette satanée hurleuse. Affecté à l'escadron des « Anges Flambants » (traduction approximative de votre serviteur), vous allez suivre l'épopée de ces valeureux pilotes yankees, de l'Angleterre jusqu'aux cieux de Berlin. C'est d'ailleurs le gros reproche qu'on pourrait faire au jeu : Crimson Skies, dont la paternité est flagrante, offrait l'énorme avantage de proposer un univers original, décalé et assez riche. Ici, on navigue dans un univers déjà décliné à toutes les sauces par les éditeurs depuis plusieurs années et la saturation guette. Malgré ce gros bémol, BA parvient à tirer son épingle du jeu en proposant un shoot 3D aérien pas trop mal fichu, plutôt joli et surtout relativement fun, même si, à fortes doses, une impression de répétitivité se fait inévitablement sentir.

Peut mieux faire

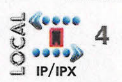
Pour ceux qui auraient encore un doute, et pour paraphraser Magritte, ceci n'est pas un simulateur. Hou-là non, alors : il y a largement de quoi faire hurler les puristes de l'aviation. Restez sur Flight Sim si vous voulez éviter l'infarctus. Par contre, si vous êtes à la recherche d'un petit titre à la prise en main facile et de l'action non stop, vous devriez y trouver votre compte. Même s'il lui manque un vrai souffle épique et s'il est loin d'atteindre les cimes de l'exceptionnel, le bébé d'Ubisoft distille suffisamment d'adrénaline pour vous scotcher à l'écran pendant une heure ou deux, seul ou à plusieurs, de temps en temps. Et ce n'est déjà pas si mal.

Faskil

La petite interface en bas à gauche vous permet de donner quelques ordres succincts. Pas de quoi planifier de grandes tactiques, cela dit...



TOUT PUBLIC

INTERNET 4

LOCAL IP/IPX 4

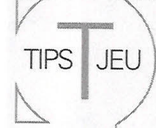
CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Ubisoft
DÉVELOPPEUR Ubisoft/Roumanie
TEXTE en français **ET VOIX** en anglais



SANS DÉCONNER ?!

Un peu de technique

Quelques petits effets sympathiques, mais pas de quoi mettre à genoux une config « normale ». La config mini recommandée par Ubi risque toutefois d'être un peu juste pour jouer dans une résolution correcte. Tablez sur le double pour être peinard.



Si vous n'avez pas de pad sous la main, évitez le combo clavier/souris et ne jouez qu'avec le premier. Les mouvements avec la seconde sont tout à fait ingérables à moins de disposer d'un bureau de 4 m de large.

En Deux Mots

Sans être un hit en puissance, loin s'en faut, Blazing Angels remplit parfaitement son contrat de petit jeu d'arcade bien foutu. De quoi s'occuper pendant quelques heures quand on a la flemme de faire fonctionner ses neurones.

+ Joliment réalisé
+ Fun
- Encore la Seconde Guerre mondiale
- Manque d'envergure et de grand spectacle

7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT



Pour une fois, les briefings ne sont pas là juste pour passer le temps : ils dispensent de bons petits tips.

Quelles sont les probabilités pour que deux jeux de pompiers débarquent en test le même mois ? Pire, quelles sont les chances pour que ce soit moi qui me les tape ? C'est un complot, j'en suis sûr (ndFumble : on est repéré les gars !). Enfin bon, je parais aigri comme ça… Ce n'est pas le cas. La version bêta de Fire Department 3 montrait quelques faiblesses, mais proposait un concept vraiment sympa et des missions originales. En général, on espère obtenir tout un tas d'améliorations entre la preview et la version finale, qui n'arrivent jamais. J'avoue avoir du mal à y croire : cette fois, la quasi-totalité des problèmes a été résolue.







Config minimum CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte vidéo 64 Mo
Éditeur Monte Cristo Multimedia
Développeur KievGames/Ukraine
Texte et voix en français



J'ai cru comprendre qu'il s'agissait de Paris. La ressemblance n'est pas frappante.

Fire Department 3

FIRE IN THE HOLE

INCROYABLE, UN JEU DE POMPIERS ! MAIS QUE SE PASSE-T-IL EN CE MOMENT AVEC LES JEUX NON VIOLENTS ? PAS DE TUERIES, PAS D'EFFUSIONS DE SANG ? LA COMMUNAUTÉ DES GAMERS SERAIT-ELLE EN TRAIN DE DEVENIR PACIFISTE ?



Bloqués dans un centre commercial ! Ça leur apprendra à cette bande de chacals de capitalistes !

You know what ? I'm happy !

Par exemple, je déplorais le côté trop scripté des missions. Bien sûr, il y a toujours des buts très précis pour chaque niveau, mais dorénavant les moyens pour arriver à ses fins sont multiples. Éteindre l'incendie le plus proche n'est pas forcément la première chose à faire et cela donne une vraie dimension stratégique au jeu. Les situations sont très variées et il faut apprendre à connaître les spécificités de chaque unité avant de se lancer. Heureusement, l'I.A. des pompiers a été revue à la hausse. Ils disposent maintenant d'une véritable autonomie et d'un pathfinding parfait. Ils arrosent automatiquement les flammes les plus proches, et il suffit d'un petit clic sur un blessé pour qu'ils aillent le secourir, le conduisent à l'ambulance et reviennent s'occuper du reste.

La 3e fois, c'est la bonne

Graphiquement, le jeu ne donne toujours pas dans la claque visuelle. Rien de grave puisque le feu est réussi et les explosions aussi. Mais le peu de détails peut rendre certaines situations difficiles : repérer un civil dans les décombres, ne pas se planter dans ses unités… Heureusement, même si on ne peut pas changer la configuration des raccourcis clavier, l'interface reste assez bien faite et permet de faire rapidement face au bordel ambiant. Malgré tout, les incidents surviennent à la chaîne et la difficulté peut devenir rageante. Si vous voulez plus simple, optez pour le mode unités partagées, pour rejouer la campagne solo à plusieurs. Le coop propose aussi des missions inédites où chacun dirige ses propres troupes pour combattre différents problèmes sur un même site. Au final, cet opus regorge de qualités inespérées. À découvrir, si vous aviez évité les deux autres.

June

Un peu de technique

FD 3 ne brille pas par ses qualités visuelles et ne nécessite donc pas du gros matos. Malgré tout, la config minimale peut engendrer quelques ralentissements qui risquent de vous coûter cher. Préférez 2 GHz, 512 Mo de Ram et une carte graphique 128 Mo.

En Deux Mots

Je ne m'y attendais vraiment pas, mais je suis devenu accro à FD 3. L'idée est fun et ça fait un bien fou de sauver des gens au lieu de les massacrer. En plus, il est vendu au prix d'un add-on !

+ Missions originales
+ Pas cher
- Graphismes moyens
- Difficulté élevée

5 Technique
6 Artistique
7 Intérêt



Rogue Trooper

GROS DÉBIT

AVOIR DES AMIS, C'EST BIEN. LES AVOIR EN PIÈCES DÉTACHÉES POUR PROFITER DE LEURS TALENTS RESPECTIFS, C'EST ENCORE MIEUX. NE RIEZ PAS, ÇA EXISTERA DANS LE FUTUR. SI, SI, JE L'AI VU DANS UN JEU VIDÉO.



Sont balèzes tout de même ces cyber-schtroumpfs.

Futur apocalyptique, planète hostile, légions de soldats génétiquement modifiés, trahison, vengeance… Rogue Trooper ne fait a priori pas dans le festif. Enfin, ça dépend du sens que vous donnez au mot. Adapté d'un comics à succès de 2000 AD, ce shoot à la troisième personne nous conte les aventures d'un membre d'une unité d'élite, composée de clones boostés aux implants cyber, dont les camarades de front se sont gentiment fait décimer par un général rebelle. Bien décidé à lui faire payer ce carnage, Rogue va tout mettre en œuvre pour traquer l'infâme renégat et lui glisser un obus atomique derrière l'oreille. Pour l'aider, il pourra compter sur ses anciens potes d'armes, reconvertis en « plug-in » qui viendront se greffer directement sur sa propre carcasse : Helm, le casque spécialisé dans le piratage de systèmes de sécurité, Gunnar, son flingue qui fabrique aussi des munitions et peut se transformer en tourelle fixe à tir automatique, ou encore Bagman, son sac à dos magique. Une manière insolite de revisiter le concept de « squad ».

Rogue & Roll

Voilà, on s'arrêtera là pour l'originalité. Oh, je dis ça sans arrière-pensée : dans la catégorie shoot, Rogue Trooper remplit sa part du contrat en distillant une action nerveuse, dans des décors plutôt sympas, avec une I.A. de plancton. Mais dans ce genre de titre, on ne demande pas à chaque adversaire de se comporter comme Sam Fisher après une bonne nuit de sommeil. Tout ce qu'on veut, ce sont des cibles mobiles avec de grosses sulfateuses qui font beaucoup de bruit pour nous permettre d'assouvir notre incontrôlable envie de défourailler. Pour ne pas sombrer complètement dans le déjà-vu, le jeu propose un système de « refill » rigolo : plutôt que de ramasser des chargeurs et autres trousses de soin un peu partout sur la carte, vous pourrez récupérer des débris que Gunnar se chargera ensuite de convertir en cartouches pour votre shotgun, en medi-kits, en grenades ou en porte-clés, à votre convenance. Voilà, voilà… Pas de quoi sortir en slip dans la rue en hurlant de joie, mais avec un mode multi en coopératif pour parachever le tableau, Rogue Trooper constitue un délassement tout indiqué pour les amateurs d'action rapide qui en ont marre de jeter des cailloux sur le chat du voisin.

Faskil



CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR SCi
DÉVELOPPEUR REBELLION/GRANDE-BRETAGNE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS





Surtout ne te mets pas à couvert, hein, BOULET !

Un peu de technique

Mince, pour une fois, la config mini devrait vous permettre de faire tourner le jeu. Du coup, je me retrouve là comme un con à ne pas savoir comment remplir cet encadré. Et je ne peux même pas râler. Tout fout le camp.

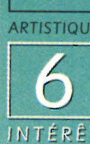
En Deux Mots

DU PIF-PAF-POUF SCIENCE-FICTIONESQUE ET BOURRIN, AVEC DANS LE RÔLE PRINCIPAL UN CYBORG QUI PEUT SE GREFFER SES POTES EN PLUG-IN POUR PROFITER DE LEURS COMPÉTENCES RESPECTIVES. DU SHOOT ÜBER-BINAIRE PAS TROP MAL FICHU, À RÉSERVER AUX INCONDITIONNELS DE LA GÂCHETTE DÉCERVELÉE.

- \+ Les « plug-in »
- \+ Réalisation correcte
- \+ Multi coopératif
- − Tout de même très binaire

7 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE



INTÉRÊT



L'I.A. donne rapidement des envies de meurtre.

Alpha Puzzle Bank

TRÈS TRISTE

OH UN JEU DONT LE BUT EST DE COMPOSER DES MOTS. ÇA TOMBE BIEN, JE FAIS ÇA TOUT LE TEMPS.



CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo ÉDITEUR LASNER SOFT DÉVELOPPEUR LASNER SOFT/FRANCE TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX -



2	1	2
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Ils sont bien braves chez Lasner Soft, et le moins que l'on puisse dire c'est qu'ils sont motivés. On avait un peu fait l'impasse sur la preview d'Alpha Puzzle Bank, mais les bougres insistent et menacent de nous enfoncer des tronçonneuses dans les oreilles si on ne teste pas leur jeu. O.K., allons-y. C'est nul. Je peux rentrer chez moi ? Ah non, je ne vous ai pas dit pourquoi. Pardon. Voilà, il s'agit d'un « puzzle game » à base de lettres envoyées du haut de l'écran et dans lequel il convient de former des mots. Un peu comme l'ancestral Wordtris, mais en français. Premier constat : l'environnement visuel est d'une laideur à rappeler les meilleurs moments du Commodore 64. Deuxième point : l'intelligence artificielle même réglée au plus bas est quasiment imbattable. Oh, on peut toujours jouer seul dans son coin ou à deux joueurs (dans ce cas, on balance un tas de malus sur l'adversaire), mais ça ne fera jamais illusion que quelques minutes. Enfin, les commandes (au clavier ou à la souris) sont à peu près aussi intuitives que la mise en route d'un Boeing. En clair : c'tse nu uep ed al ermde.

Yavin



Au moins en solo on arrive à quelque chose.

Victi Blood Bitterness

AVENTURE GOTHIQUE

DÉPRIMÉ ? LA VIE EST MISÉRABLE ET LE MONDE ENTIER N'EST QU'UN SPHINCTER PUANT OÙ NOS PIRES PEURS SE NOURRISSENT DE NOS HAINES ? J'AI UN JEU POUR VOUS.

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo ÉDITEUR FREEGAMER.NET DÉVELOPPEUR FREEGAMER.NET/FRANCE TEXTE EN FRANÇAIS



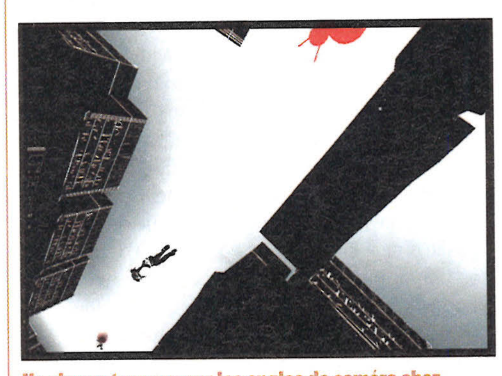
+ Plutôt prenant + Très euhhh original – Checkpoints trop espacés – Encore un peu brut de décoffrage

5	7	6
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT



Si vous voulez une idée de l'ambiance de Victi, prenez une BD de Druillet, genre Urm le Fou et vous aurez un aperçu. Certes la 3D en noir et blanc de Freegamer n'est pas aussi détaillée et grandiloquente que le travail du célèbre dessinateur, mais on retrouve son influence facilement, dans le design des décors, des personnages, de même que dans le style des textes qui expliquent l'histoire. L'univers de Victi est sombre et dércutant, le genre rarement vu en jeu vidéo ! Côté gameplay, Victi n'est pas un pur jeu de réflexion. Il faut bien se concentrer pour déceler les indices (subtils et cohérents) qui vous diront où aller et quoi faire, mais le jeu propose aussi un aspect action/plateforme. Un clic gauche pour se déplacer, un clic droit pour prier et activer portes et mécanismes... Certaines séquences auront un temps limité et vous pourrez toujours tomber d'un pont ou vous manger une bonne bouffée de gaz mortel en cas de précipitation. Des déplacements parfois imprécis, des chapitres (qui font office de checkpoints) trop longs et des chargements de niveau poussifs rendent d'ailleurs la mort relativement gonflante. Freegamer a heureusement grandement amélioré certains passages trop ardus depuis la preview. On crève encore, parfois injustement, mais on supporte. Surtout on recommence pour se plonger dans l'ambiance et les énigmes de Victi l'Improbable, et on pardonne les erreurs de jeunesse. Reste que le jeu se montre un poil trop court pour 13 euros, juste un poil. Et puis on veut le second épisode, maintenant ! C'est vrai quoi, je suis un peu joyeux en ce moment, il faut guérir ça.

Fumble



Ils abusent un peu sur les angles de caméra chez Freegamer...



Mince, mon super Panzer édition limitée est bloqué par ces immenses troncs d'arbres. Que faire ?

Les tanks sont la première cause de déforestation dans le monde.





Un peu de technique

Pas besoin d'avoir une grosse bécane pour afficher les prouesses techniques de Panzer Elite Action. Si vous y tenez, vous pouvez tenter de mettre tous les détails à fond avec du 2,6 GHz, 512 Mo de Ram et une carte 128 Mo, mais la différence n'est pas flagrante.

Panzer Elite Action

BULLDOZER DE GUERRE

Fields of Glory

DES JEUX DE GUERRES, IL EN PLEUT. ALORS POURQUOI CONTINUER À INCARNER DES FANTASSINS QUAND ON PEUT CONTRÔLER DES TANKS QUI DÉTRUISENT TOUT SUR LEUR PASSAGE ? POUR L'HONNEUR ? LA GLOIRE ? PAUVRES BÉOTIENS...

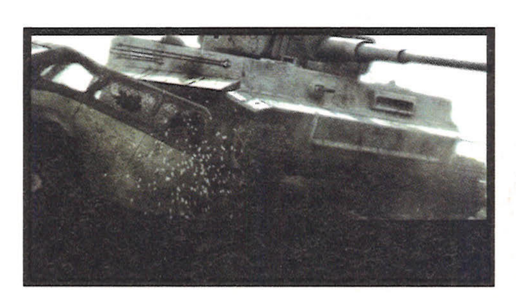






CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR JoWood Productions
DÉVELOPPEUR ZootFly/Slovénie
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

La gigantesque communauté de fans de jeux de simulation de chars d'assaut va être bien déçue. Panzer Elite Action laisse de côté le réalisme accru pour se faire un lifting façon arcade, histoire de conquérir un public plus large. On oublie les tonnes de raccourcis clavier et on opte pour une prise en main plus instinctive et carrément plus fun. Fini les questions existentielles sur le manque de munitions ou le besoin de réparation : les points de ravitaillement et de soins pullulent ! La seule chose qui importe maintenant est comment massacrer un maximum d'ennemis le plus rapidement possible. Enfin, c'est plus facile à dire qu'à faire. J'ai beaucoup aimé cette petite virée en Pologne, mais je ne pensais pas qu'on se ferait doubler pas une escouade d'escargots. Quelle lenteur !



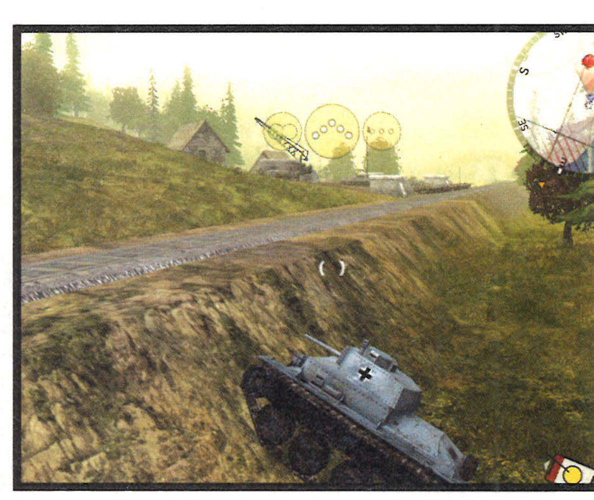
Visite guidée

Si, au moins, on pouvait faire quelque chose en allant du point A au point B. Mais, le déroulement s'avère ultra-scripté et les niveaux, bien qu'ils paraissent grands, sont assez limités. De chaque côté du terrain, des montagnes, hautes d'1,50 m au bas mot, bloquent complètement la progression. L'I.A. subit, elle aussi, de grosses restrictions : les ennemis semblent avoir une interdiction totale de bouger tant que l'on ne s'approche pas suffisamment. Par contre, dès qu'on entre dans leur champ d'action, ils se mettent à nous canarder sans relâche, malgré les obstacles ou une visibilité quasi nulle. Je me suis donc rabattu sur le mode multi, mais vu la vitesse incroyable de l'action, j'ai rapidement abandonné.

Schnell !

PEA dispose tout de même de quelques qualités. La bande-son est particulièrement réussie et les bruits de bataille qui nous entourent réussissent à créer une véritable ambiance. Enfin, encore faut-il faire abstraction des dialogues. Les accents russes et allemands sont hilarants, et le doubleur qui relate les grands événements de la Seconde Guerre mondiale doit être le mari de celle qui annonce les noms des stations dans les bus. Techniquement parlant, le moteur physique rattrape un peu la faible qualité graphique et il engendre de belles explosions avec des morceaux de chars qui volent dans tous les sens. Mais vous l'aurez compris, ce n'est pas suffisant pour en faire un soft qui en vaille la peine.

June



Voilà les énormes montagnes dont je vous parlais. Infranchissables, je vous dis.

En Deux Mots

FIELDS OF GLORY NOUS OFFRE LA POSSIBILITÉ DE CONTRÔLER DE GROS CHARS D'ASSAUT ET C'EST VRAIMENT FUN. PENDANT À PEU PRÈS 10 MINUTES. ENSUITE, ON VA SE COUCHER ET ON PASSE À AUTRE CHOSE.

+ Gros sentiment de puissance
- Trop mou
- Graphismes moyens
- Trop linéaire

5 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT

Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

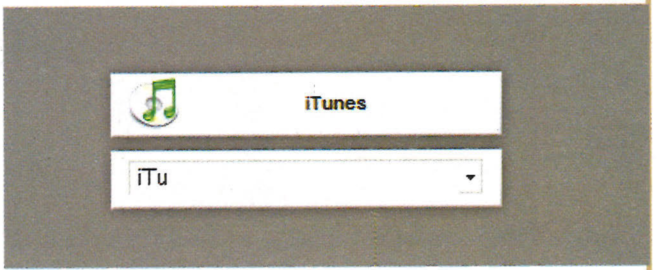
Nouvelle innovation ce mois-ci dans la rubrique Utilitaires : les logiciels de destruction massive. Comme la plupart des outils qui ne servent que deux ou trois fois dans la vie d'un amateur d'informatique, ils sont pourtant indispensables de par leurs fonctionnalités totalement uniques. Il faudra juste éviter de laisser traîner le CD, votre petit frère a certainement une bonne raison de vous en vouloir...

Inspiration Vista pour l'interface par défaut affublée de bords transparents. Assez réussi.

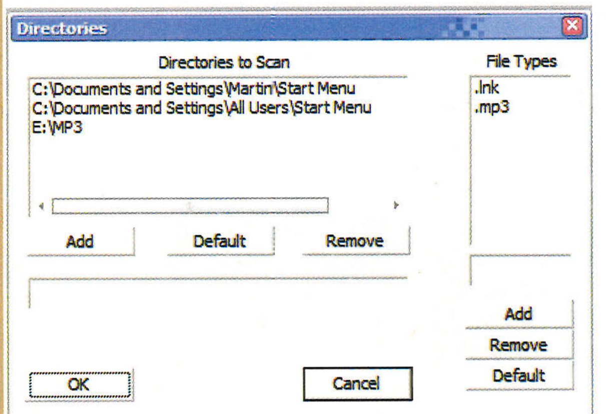
Launchy

- VERSION : 0.9.1
- ÉDITEUR : Josh Karlin
- LICENCE : Freeware
- URL : www.launchy.net

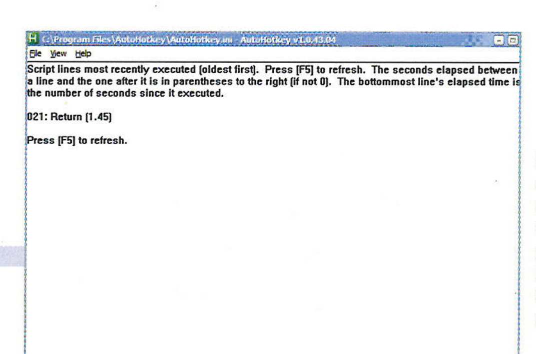
Dans ce milieu feutré qu'est l'informatique, quand on est journaliste, on est habitué à se faire flouer. C'est presque écrit dans les règles, une évidence, chacun essaie de promouvoir ses arguments marketing et c'est à nous de démêler les couches de pipeau. Reste que lorsque l'on teste des petits logiciels indispensables, les développeurs sont généralement beaucoup plus honnêtes sur ce qu'ils font. Du coup, on baisse la garde, et à force, l'inévitable arrive : on se plante. Je vous conseillais dans le numéro 179 un certain « Colibri », un sympathique lanceur d'applications qui vous permet de lancer vos programmes préférés en tapant les premières lettres de leurs noms. Je vous suggérais même de l'installer d'urgence. Je fais donc un mea culpa devant vous aujourd'hui. Non pas qu'il soit truffé de virus ou de Spyware, mais c'est presque pire : Colibri s'empâte au bout de quelques jours d'utilisation et il commet le crime suprême : ralentir la séquence de démarrage de Windows. Dans l'échelle des choses à ne pas faire pour un logiciel, c'est perché assez haut. Il m'aura fallu un paquet de temps pour m'en apercevoir, vu que je ne reboote même pas toutes les semaines. Pour faire amende honorable, je vous présente donc à la fois mes excuses et un petit remplaçant. Il s'appelle « Launchy » et n'a pas peur d'affirmer sa parenté avec « QuickSilver », le logiciel sur Mac qui a inspiré toutes les versions PC que je vous propose. Le concept est toujours identique : on presse une combinaison de touches (« alt » et barre d'espace) et il suffit de taper quelques lettres pour qu'un choix apparaisse. En cas d'ambiguïté, une liste vous est présentée, vous pourrez donc affiner votre frappe ou sélectionner directement avec les flèches de votre clavier. Côté apparence, il ne fait pas les choses à moitié puisqu'on a droit à quelques skins bien réussies, inspirées de Windows Vista (non, revenez !), d'iTunes ou de son modèle, QuickSilver. Amplement configurable (on pourra choisir de scanner d'autres répertoires et d'autres types de fichiers, par exemple vos MP3), il est également ultra-rapide puisqu'il utilise des « threads ». En clair ? Il ne se bloque pas lorsqu'il réindexe vos disques (et ne ralentit donc pas Windows). Encore jeune, Launchy progresse à pas de géant. Si l'auteur continue sur sa lancée, la prochaine version sera juste indispensable. Miam.



Parmi les skins, on retrouve les deux interfaces proposées par QuickSilver, le pendant Mac de Launchy.



On pourra au choix ajouter des répertoires à parcourir et des types de fichiers à reconnaître. Pratique pour indexer sa bibliothèque musicale.

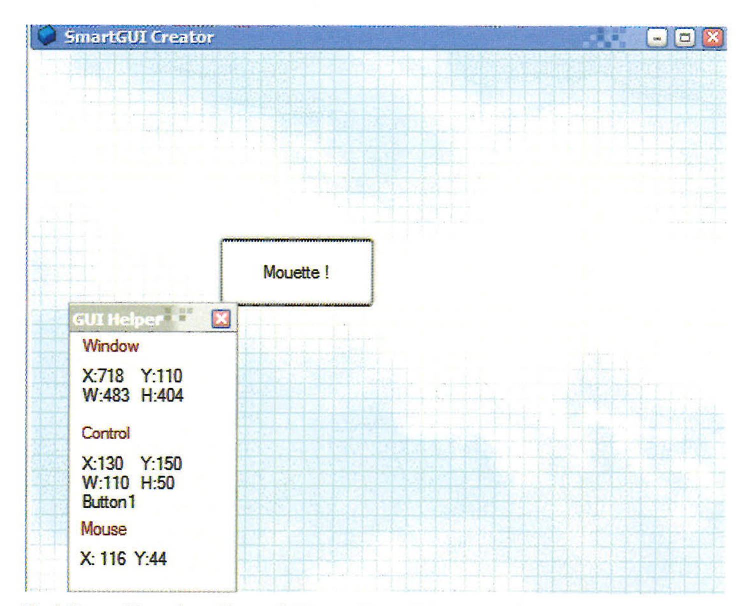


L'interface est rustre et l'édition des scripts se fera dans votre éditeur de texte préféré. Ne vous laissez pas impressionner, on s'y fait très bien.

AutoHotKey

- VERSION : 1.0.43.04
- LICENCE : Freeware
- URL : www.autohotkey.com/

Si vous jouez à un titre massivement multijoueur comme World of Warcraft, vous ne pouvez pas ignorer l'existence des « bots », des logiciels utilisés par certains joueurs fainéants pour ramasser de l'or ou pêcher en boucle. Vous vous êtes probablement demandé comment faisaient ces viles personnes pour réaliser leurs méfaits ? C'est assez simple : soit ils utilisent des programmes spécifiquement développés pour leurs jeux (et aussi conçus pour piquer les mots de passe des utilisateurs), soit ils détournent de leur usage premier des utilitaires capables de simuler des actions clavier et souris en répondant à des « stimuli » graphiques (vérifier la couleur d'un pixel à l'écran). Loin de moi l'idée de faire l'apologie de ce genre de pratiques, mais ces logiciels d'automatisation permettent de simplifier des tâches autrement plus intéressantes dans la vraie vie. AutoHotKey fait partie de ces produits « détournables ». Vous pourrez tout faire avec, du simple raccourci pour créer un nouveau dossier au script ultra-évolué qui tapera un mail pour vous. Il peut au choix enregistrer des « macros », c'est-à-dire reproduire des actions que vous lui avez montrées ou répondre à des scripts pré-enregistrés (que vous pourrez bien entendu créer par vous-même). Il en existe une pléthore sur le net sur à peu près tous les sujets. Il est également reconnu par la plupart des protections anti-triche des MMO, alors n'essayez même pas de l'utiliser à des fins contraires à votre « EULA » sous peine de voir vos comptes bannis. Vous êtes prévenus.



Un éditeur d'interface (SmartGUI) est disponible pour créer des palettes d'outils qui serviront à lancer vos scripts. Génial.

Darik's Boot and Nuke

- VERSION : 1.06
- ÉDITEUR : Darik Horn
- LICENCE : Freeware
- URL : http://dban.sourceforge.net/

Attention, le logiciel que je vais vous présenter n'est pas à mettre à la portée de toutes les souris. C'est un outil ultra-puissant qui peut faire d'énormes ravages puisqu'il peut détruire toutes les données présentes sur vos disques durs. Vous pensez peut-être que c'est un poisson d'avril pas vraiment frais : il n'en est rien. Beaucoup de gens croient, à tort, qu'il suffit d'effacer un fichier pour qu'il disparaisse à jamais. Cela ne marche pas comme ça, tant que vous n'avez pas écrit « par-dessus », n'importe qui peut récupérer tout ou partie de vos précieuses données. Pire, les plateaux magnétiques des disques durs ont une mémoire. Ils se souviennent plus ou moins des fichiers qui étaient inscrits précédemment (parfois jusqu'à trois écrasements). Alors, s'il vous vient l'idée saugrenue de revendre votre machine ou d'en faire don à votre petit frère, il est indispensable d'effacer complètement toutes les données qui étaient stockées sur votre PC pour éviter de voir votre carte bleue détournée, ou d'autres joyeusetés du genre. Disponible sous la forme d'une disquette ou d'un CD bootable, celui que l'on surnomme DBAN n'a qu'un but dans la vie : remplir plusieurs fois vos disques avec des données « au hasard » pour effacer toutes les traces. Il ne le fait pas tout à fait à l'aveugle, il utilise des algorithmes développés par le département américain de la défense (ça en jette, je sais) pour assurer une sécurité maximale. Même s'il demande confirmation avant d'effectuer sa tâche (assez longue), DBAN mérite une place bien à part sur votre bureau, caché dans un coffre : c'est une arme de destruction massive qui ne doit surtout pas tomber aux mains d'une ex-revancharde ou d'un petit frère en quête de justice…

```
Darik's Boot and Nuke beta.2003052000
Options                                        Statistics
Entropy: Linux Kernel (urandom)                Runtime:    00:00:21
PRNG:    Mersenne Twister (mt19937ar-cok)      CPU Load:   96%
Method:  DoD 5220-22.M                         Throughput: 5973 KB/s
Verify:  Last Pass                             Limiter:    Disk I/O
Rounds:  1                                     Errors:     0

(IDE 0,0,0,-,-) VMware Virtual IDE Hard Drive
 [04.33%, round 1 of 1, pass 1 of 7] [writing] [5973 KB/s]
```

Interface sobre, le boot se fait dans une interface qui ressemble au DOS. Pas besoin de fioritures, seul le résultat compte.

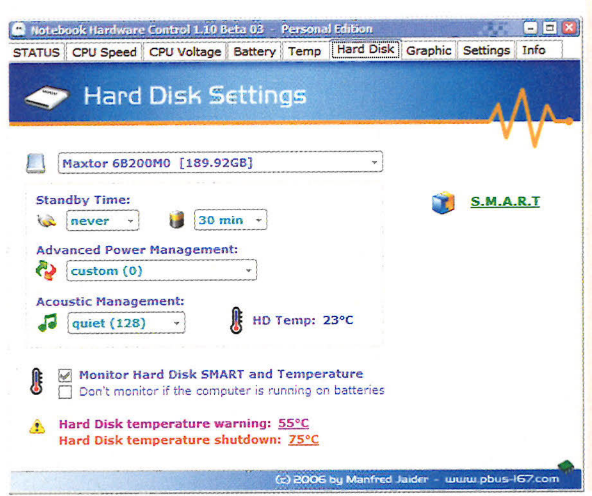


PAR C_WIZ

À LA MODE



La courbe orange que l'on voit dans l'écran du portable, à droite, représente la charge système. Amusant.



Gestion acoustique, températures, peu de logiciels sont capables de détecter ces paramètres avec précision, Notebook ou pas.

Notebook Hardware Control

Il m'arrive assez souvent de vous présenter des petits utilitaires qui servent à surveiller le bon fonctionnement de votre machine ou à optimiser certains réglages. Ces utilitaires sont généralement très bien ficelés et supportent une très grande portion des myriades de produits en vente. Une catégorie est cependant systématiquement lésée : les portables. Vous vous êtes d'ailleurs probablement fait une raison, la plupart des outils système ne marchent pas. Impossible de faire joujou avec le voltage de son processeur, de ralentir les ventilateurs ou de garder à l'œil les températures des sondes présentes. Les utilitaires proposés par les constructeurs sont souvent superficiels, pas moyen de rentrer dans le détail. Réjouissez-vous donc, car vous allez vous faire un nouvel ami en Italie. Il s'appelle Manfred et développe un petit logiciel gratuit qui résout presque tous les soucis des itinérants. Il s'est au début concentré sur les plates-formes Centrino (les portables d'Intel) pour tenter par la suite de faire un utilitaire un peu plus universel. Côté fonctionnalités, il ne s'est pas moqué de vous puisqu'on peut triturer les modes de mise en veille des processeurs en fonction de la charge système et d'un éventuel délai. C'est tout simplement magique. On pourra même spécifier pour chaque coefficient multiplicateur un voltage dédié. Très pratique pour économiser un peu plus de batterie et réduire la chaleur dissipée. Les disques durs ne sont pas oubliés : on peut choisir tous les paramètres de mise en veille par périphérique et même activer la gestion acoustique pour réduire le bruit produit par les têtes. Côté carte graphique, là encore on pourra ralentir les vitesses à condition d'utiliser une puce ATI. Encore en gestation, ce Notebook Hardware Control prend déjà des airs d'outil ultime pour les possesseurs de portable qui souhaitent tirer le meilleur de leur chère machine. Viva Italia !

- **VERSION : 1.10.03**
- **ÉDITEUR : Manfred Jaider**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : http://www.pbus-167.com/chc.htm**

Top Utilitaires de la rédac

• Lecteurs vidéo :
BSPlayer 1.41
Media Player Classic 6.4.9.0
VLC 0.8.5
Media Portal 0.2.0RC3

• Lecteurs audio :
iTunes 6.0.4
Winamp 5.21
Foobar 2000 0.9
Deliplayer 2.50b1

• Mailreaders :
Outlook 2003
Mozilla Thunderbird 1.5

• NewsReader :
Pan 0.14.2.91
Newsleecher 3.5b5
Xnews 6.1.3

• Pagers Internet :
Trillian Pro 3.1
Miranda 0.4.0.3
MSN 8

• Anti-lourds :
Spamihilator 0.9.9.10
POPFile 0.22.4
Arovax AntiSpyware 1.0.617
HijackThis 1.99.1
Autoruns 8.5

• Downloaders :
FDM 2.0
FlashGet 1.71
WinBITS 0.9

• Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.111
StyleXP 3.15
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

• Clients FTP :
FlashFXP 3.4
FileZilla 2.2.18
SmartFTP 2.0.995

• Browsers Web :
Firefox 1.5.1
Netcaptor 7.5.4

• Browsers d'images :
ACDsee 8.0
Futurix Imager 5.6
FastStone 2.27

• Tweakers :
X-Setup Pro 8
Startup Control Panel 2.8
Customizer XP 1.8.5



Le premier Mobile Gaming Megastore !

Envoie **Manta** au **33800** (SMS non surtaxé!) et accède sur ton mobile au catalogue Manta !
OU envoie le **code produit** pour un accès direct à ta sélection.

Portail 100% GAMER accessible depuis ton mobile : + de 250 jeux java et les logos / sonneries des plus grands jeux vidéo.





En exclu Manta : Tout l'univers du jeu vidéo en perso du mobile.



...et plus de 500 autres logos jeu vidéo téléchargeables sur Manta!

Spécial Clients SFR





CHARTE MANTA

> TEST AUTOMATIQUE DE COMPATIBILITÉ POUR TON MOBILE ET TON OPÉRATEUR.
> ACHAT VALIDÉ À L'INSTALLATION RÉUSSIE DE TON JEU.
> MONTANT DE L'ACHAT DÉBITÉ SUR TA FACTURE OPÉRATEUR.

GALLERY >> Manta



Manta™ est une marque du groupe Wonderphone



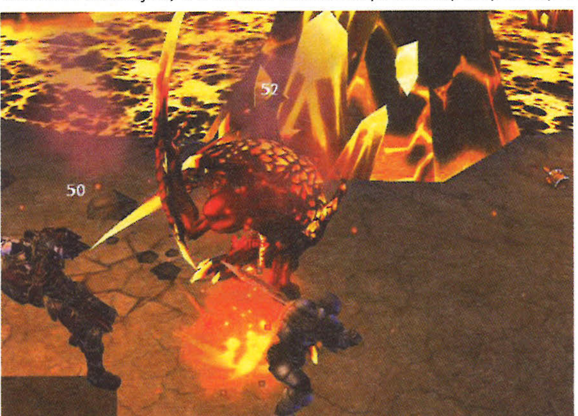
* Prix: 3€ ou 5€ ou 7€ /jeu + connexion au portail
+ d'info sur les jeux et le paramétrage wap sur www.sfr.fr/Utiliser

Dungeon Runners

RÉSERVEZ VOS VACANCES AU FRAIS



Dungeon Runners, le nouveau titre de NCsoft, devrait pointer le bout de son nez plus tôt que prévu. Une bêta fermée sera lancée d'ici juin et la version finale devrait arriver pour la fin de l'année. Un site officiel (http://fr.dungeonrunners.com/) traduit en trois langues (anglais, allemand et français) a d'ailleurs ouvert ses portes depuis peu et permet de s'inscrire pour participer au bêta-test. Rappelons que Dungeon Runners est un diablo-like dans lequel il est possible de s'aventurer, seul ou à plusieurs, dans des donjons aux pièces générées aléatoirement. Le but étant de satisfaire le joueur occasionnel qui pourra s'amuser s'il a une demi-heure à tuer. Ah ! Le casual gamer, à croire qu'on fait tout pour le satisfaire depuis le succès de WoW.





SI JAMAIS WOW COMMENCE À VOUS TAPER SUR LE SYSTÈME, SACHEZ QU'IL EXISTE DANS LE VASTE MONDE DES MMO DES PRODUITS « DIFFÉRENTS ». PARFOIS TRÈS DIFFÉRENTS, COMME CE CLONE DE DANCE DANCE REVOLUTION, DONT J'AI TOUJOURS UN PEU DE MAL À ME REMETTRE… COMME QUOI L'IMAGINATION DE CERTAINS DÉVELOPPEURS DÉPASSE LARGEMENT LE CADRE DES ELFETTES EN PETITE TENUE. MAIS EST-CE SI RASSURANT QUE ÇA ?

Ensemble Studios

UN MMO DANS LE TIROIR

Ensemble Studios, créateur de Age of Empires, met en suspens sa série de RTS pour se concentrer sur différents projets dont un MMO. Tony Goodman, président du studio de développement, précise qu'un tel projet était déjà dans ses tiroirs, mais le marché n'était pas suffisamment sûr pour le lancer. C'est grâce au succès de World of Warcraft que les risques ont été réévalués. Par contre, quasiment rien n'a été annoncé sur ce futur jeu massivement multijoueur. Les seules infos qui ont filtré nous apprennent qu'il ne s'agira pas d'un univers médiéval fantastique, faudrait pas empiéter sur le terrain du géant Blizzard, et qu'un abonnement mensuel devrait être de mise. Le jeu des spéculations peut commencer !

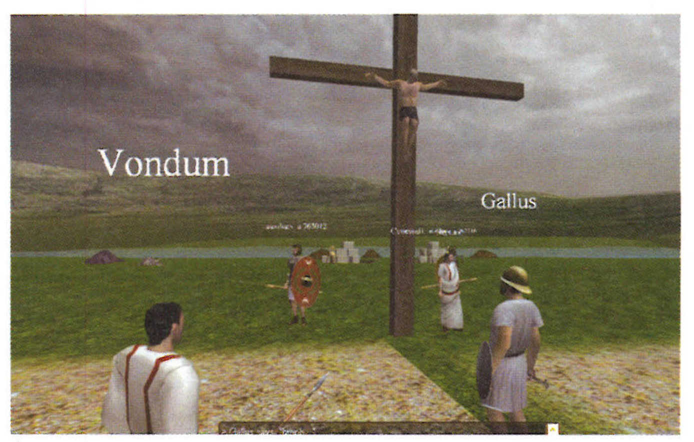


Roma Victor

DES MAÎTRES DE JEU QUI NE RESTENT PAS LES BRAS CROISÉS

Le non-respect de la charte de certains MMO peut amener à des situations plutôt cocasses. Dans Roma Victor, un jeu massivement multijoueur basé sur l'Empire romain, un joueur s'est acharné à tuer des nouveaux venus sans réfléchir aux conséquences. Malheureusement, tout le monde n'a pas vu d'un œil aussi amusé que lui le massacre de level 1 sans défense. Les Maîtres de jeu sont donc intervenus et histoire de marquer le coup, ils ne se sont pas limités à bannir ce joueur pendant une semaine. Ils ont également crucifié son avatar à la vue de tous en guise d'exemple. Afin d'éviter toute polémique autour d'une éventuelle connotation religieuse, les développeurs précisent que la croix était un des nombreux supplices utilisés par les Romains pour punir les criminels. La prochaine fois, ça ne serait pas mal de penser à la lapidation. Au moins, les gens peuvent participer, c'est plus festif.





Business

SUCCESS STORY

Pour NCsoft, tout va pour le mieux. Développeur de Lineage I & II, cette boîte coréenne édite les titres de la série City of, Guild Wars, Auto Assault et dispose de nombreux projets sous le coude. Côté chiffres, c'est très parlant aussi puisque NC a annoncé le résultat de son année fiscale 2005 qui s'élève à environ 346 millions de dollars. Pourquoi vous raconter tout ça ? Tout simplement pour annoncer que NCsoft poursuit sa conquête mondiale en ouvrant des bureaux en Chine. Certains doivent rire jaune devant cette nouvelle. Comme SOE qui a dû se retirer, suite au cuisant échec de EQ2 et Blizzard qui a du mal à contenir le désabonnement massif des joueurs pestant contre les files d'attente.

Auto Assault

OUVERT AU PUBLIC

Il y a peu de temps, NCsoft a annoncé un partenariat avec Massive Incorporated, une entreprise qui offre aux annonceurs un moyen de balancer de la publicité aux joueurs à travers leurs loisirs favoris. Cette opération vise à intégrer de la pub dynamique dans Auto Assault pour les versions américaine et européenne. Par contre, rien ne bouge côté abonnement puisqu'il faut toujours débourser 13 euros par mois. Fallait pas rêver ! Rappelons tout de même que ce MMO développé par NetDevil est dispo en rayon depuis le 13 avril. Nous reviendrons en détail sur ce titre dès le mois prochain. J'ai joué au chevalier toute ma vie, je peux bien devenir routier option Mad Max pendant quelques semaines.





Shadowbane

À L'AGONIE



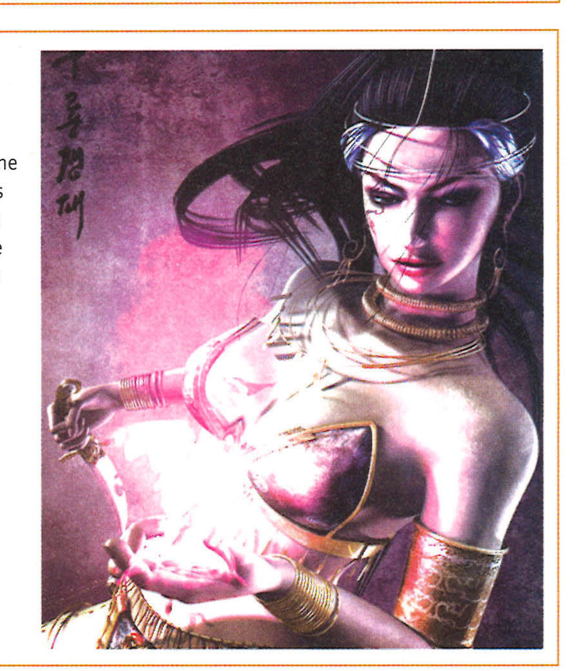
Suivi par une petite communauté depuis maintenant deux ans, le MMO Shadowbane n'a jamais réussi à attirer l'attention d'un large public. Alors forcément, niveau thune, ce n'est pas la joie. Ce manque à gagner va pousser Ubisoft à fermer Wolfpack Studios, développeur de Shadowbane, courant mai 2006. Le Community Manager chargé de SB a d'ailleurs fait un post sur les forums, disant qu'il cherchait du boulot. Par contre, il émet des réserves quant à l'avenir de Shadowbane, précisant qu'il ne sait pas du tout ce que le titre va devenir. Les rumeurs disent qu'il deviendra gratuit (client et abonnement). Par contre, côté mise à jour et suivi du titre, on se demande bien comment ça va se passer.



9Dragons

DITES-LE AVEC UN COUP DE LATTE

Dehors les elfes et les orcs, et direction la Chine ancienne durant la dynastie Ming. C'est dans ce monde totalement bercé par les arts martiaux que le MMO 9Dragons vous emmène. À vous de créer votre propre style de combat en rejoignant un des neuf clans présents. Chacun d'entre eux a développé son art comme l'assassinat à mains nues tandis que d'autres utiliseront des armes type sabre, bâton, etc. Ce n'est pas moins de 400 mouvements et plus de 500 armes qui sont proposés. Tout ça semble assez prometteur, en tout cas suffisamment novateur pour se laisser tenter. Il est d'ailleurs possible de s'inscrire dès maintenant sur le site officiel (www.9dragonsonline.com) afin de participer au bêta-test qui sera lancé cet été.



Oblivion

MIEUX QUE L'ORIGINAL

La communauté joue, plus que jamais, un rôle primordial sur la durée de vie d'un produit. À tel point que des fans réussissent à améliorer certains titres dès leur sortie. C'est le cas de wiwiland (http://oblivion.wiwimods.com/) qui, derrière ce nom totalement ridicule, a pondu quelques modules fort sympathiques pour Oblivion : classement des sorts, démarrage rapide ou encore réduction des primes sur votre tête au cours du temps. Il serait même question d'un patch corrigeant la traduction foireuse du titre d'origine. Il faut dire que se soigner à la boule de feu, c'est moyen quand même... Cela dit, qu'ils ne perdent pas leur temps de ce côté : 2K Games a confirmé qu'un patch pour ces problèmes de trad était en route, voire dispo, quand vous lirez ces lignes.

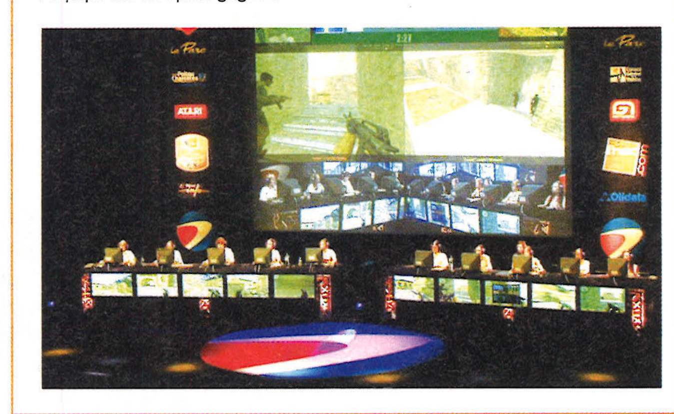


Coupe de France

LA PRESSION MONTE



Les pro-gamers français se lancent dans la dernière ligne droite de qualification pour la Coupe du monde de jeux vidéo qui se déroulera à Paris Bercy du 30 juin au 2 juillet 2006. C'est donc à l'issue de la Coupe de France, organisée à Trappes les 27 et 28 mai, que les meilleurs joueurs de l'Hexagone seront sélectionnés. Deux joueurs pour Warcraft III, Pro Evolution Soccer 5, Quake 4, Trackmania Nations ESWC et Gran Tourismo 4 ainsi que deux équipes masculines et une féminine pour Counter Strike 1.6. Il ne reste qu'à croiser les doigts pour une éventuelle victoire des Français cet été. Si vraiment ça ne va pas, on leur envoie notre arme secrète : Faskil. Il suffit de le placer dans l'équipe adverse pour gagner.



Lineage II

CHRONICLE 5 SE DÉVOILE

Alors que nous autres, pauvres Occidentaux, nous habituons à peine à Chronicle 4, voilà que NCsoft dévoile aux Coréens une partie du contenu de la 5e chronique. Au programme, il devrait y avoir de nouveaux territoires entre celui des orcs et des nains, un donjon pour les personnages haut niveau et une intelligence artificielle améliorée pour les nouvelles créatures. Jusque-là rien de bien excitant. Par contre, côté clan, les développeurs semblent s'être bougés puisqu'ils ont annoncé des compétences, des objets et des rangs (comte, baron, chevalier...) propres aux guildes. Ceci, dans le but de préparer un système de hiérarchie qui servira de base pour les guerres de territoire et les guerres nationales qui seront implémentées dans le futur. D'ailleurs, un changement sur l'équilibrage du PvP va être mis en place dès C5. Il serait question d'aller vers le système de pierre/papier/ciseau afin que chaque classe devienne la bête noire d'une autre. Autre nouveauté, la progression en solo devrait être beaucoup plus facile en supprimant un maximum de downtime : s'asseoir pendant 5 minutes pour régénérer sa mana, ça n'amuse personne et NCsoft l'a enfin pigé. J'aurais bien aimé vous donner une date de sortie pour clore cette news, mais rien n'a été annoncé à ce sujet. Vous pouvez donc retourner exploser des monstres pendant quelques semaines.



Justice

BLIZZARD DANS LA BALANCE

Brian Kopp, un joueur californien, a mis à profit les milliers d'heures passées dans World of Warcraft en publiant son propre guide. Ce dernier, vendu à quelques centaines d'exemplaires sur eBay, a attiré l'attention de Blizzard qui s'est empressé de contacter le célèbre site de vente aux enchères afin qu'il retire cette offre de vente. Le développeur américain considère que ce business viole le CLUF (Contrat de Licence de l'Utilisateur Final) qui interdit toute exploitation de WoW à des fins mercantiles. Mais Brian ne l'entend pas de cette oreille et a assigné Blizzard en justice devant la Cour Fédérale de Californie en clamant haut et fort qu'il n'a rien fait d'illégal. Brian Kopp exige donc que son guide bénéficie du premier amendement, celui de la liberté d'expression, ainsi que des dommages et intérêts pour compenser les pertes des ventes à cause de l'intervention de Blizzard. J'ai hâte de voir comment se déroulera le procès...

ABONNEZ-VOUS A JOYSTICK

JOYSTICK (1 an/11 n°) — 71,50 €*

+ Le jeu GHOST RECON 3, ADVANCED WARFIGHTER (version PC) — 49,99 €**

Total ~~121,49 €*~~

POUR VOUS SEULEMENT

65€

46% de réduction

+

La guerre du futur mise en scène par la technologie de demain.

2013. Le Mexique sombre dans une guerre civile suite à la capture du président Américain, par le général Delgado. A la tête de votre unité d'élite, vous êtes envoyé pour sauver le président et stopper une crise majeure qui risque de s'étendre à votre propre pays...

A vous de jouer!!

**Photo non contractuelle Dans la limite des stocks disponibles





BULLETIN D'ABONNEMENT

PJ81

à renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : joystick Service Abonnements 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

❑ OUI, je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an - 11 n° + le jeu GHOST RECON 3, Advanced Warfighter (version PC) au prix de 65€ seulement au lieu de 121,49 €* soit 46% de réduction!

Je choisis mon mode de paiement :

❑ Je règle par chèque postal ou bancaire à l'ordre de Future France

❑ Je régle par carte bancaire : N° ____ ____ ____ ____

Expire le __ __ (Validité minimale : 2 mois) cryptogramme ___

Date & Signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr

Nom* : ____

Prénom* : ____

Société : ____

Adresse* : ____

Code Postal* : ____ Ville* : ____

Adresse email* : ____

Tél : ____

Date de Naissance : __ __ __

(*) Champs obligatoires

* Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,50 € (Prix valable au 01/01/06) et LE JEU **GHOST RECON3, Advanced Warfighter** (version PC) au prix de 49,99 €(+ 2€ de frais de port). Offre valable en France métropolitaine jusqu'au 31/05/2006.Pour l'étranger, nous consulter au 01 44 84 05 50 (fax: 01 42 00 56 92) ou par email : abofuture@dipinfo.fr. **Délai de livraison de 8 à 10 semaines après réception de votre règlement.** Sortie approximative du jeu : avril 06. Les informations nominatives que vous serez amené à fournir ne sont transmises qu'auprès des personnes physiques ou morales habilitées à les connaître. Ces informations nominatives peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future, éditeur dudit magazine, et ce, conformément à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 ou directement en adressant un courrier à l'adresse suivante : Future Service abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris cedex 19. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑. ** L'abonnement à une publication relevant de la Presse spécialisée peut être utilisé au titre de la formation professionnelle continue.

Audition Online Dance Battle

LET'S DANCE !

JE NE SAIS PAS POUR VOUS, MAIS LA DANSE ET MOI, ÇA FAIT DEUX. JE SUIS RAIDE COMME UN PIQUET ET JE N'AI AUCUN SENS DU RYTHME. C'EST DÉPRIMANT. DU COUP, IL M'ARRIVE DE ME TOURNER VERS DES JEUX DE DANSE ASSEZ DÉLIRANTS, HISTOIRE D'AVOIR L'IMPRESSION D'ASSURER. D'AILLEURS JE VOUS EN AI TROUVÉ UN EXCLUSIVEMENT ONLINE. ALORS, FAITES PÉTER LE PANTALON PATTES D'EPH ET LA CHEMISE OUVERTE, N'AYEZ PAS HONTE DE RÉVEILLER LE JOHN TRAVOLTA QUI EST EN VOUS.



C'est toujours amusant de voir la réaction des gens quand le nom de Dance Dance Revolution est prononcé. Certains regardent au plafond, d'autres prétextent qu'ils y jouent pour faire plaisir à leur femme... Il n'y a bien que Monsieur Lâm qui raconte sans complexe ses soirées passées sur un tapis de danse à enchaîner les scores. En même temps, quand on se balade avec une boule à facettes accrochée à son sac à dos, plus rien n'étonne. Pire : ils font ça à plusieurs avec les gars de l'équipe GoodGame. Comme quoi, on peut être un pro-gamer, passer sa vie sur War3, CS ou Quake et aimer DDR. Ce n'est pas incompatible ! Du moment que ça ne se termine pas en soirée Village People, tout va bien. C'est autour de ces moments délirants entre potes que le titre de Konami a su conquérir des milliers de joueurs aux quatre coins de la planète. Son concept a d'ailleurs été pompé à maintes reprises avec quelques modifications de gameplay. Il existe des dizaines de versions sur tous les supports pouvant se jouer au clavier, paddle ou tapis de danse. C'est donc sans surprise que l'on peut voir apparaître une version multijoueur jouable exclusivement via le net nommée Audition Online Dance Battle. Le principe est simple : affrontez des joueurs du monde entier dans des compétitions de danse.

LE RIDICULE NE TUE PAS

Pour participer au classement mondial et devenir le nouveau M.Pokotruc virtuel, il suffit de vous rendre sur le site officiel (http://au.bugsgames.net/) afin de vous enregistrer pour télécharger le client qui pèse dans les 700 Mo. Le tout est gratuit. Par la suite, il faut créer son avatar et vous lancer sur la piste de danse qui peut accueillir jusqu'à six personnages, tous dirigés par de vrais joueurs. Différents modes peuvent être sélectionnés comme la bataille de danse basée sur les résultats individuels, le freestyle, ou l'affrontement en couple. Ce dernier s'avère assez amusant ou carrément rageant, tout dépend de votre partenaire. Mais quel que soit le mode de jeu choisi, il va falloir assurer dès que la mélodie démarre. L'esprit concentré, les doigts détendus, il faut enchaîner les combinaisons de flèches directionnelles affichées à l'écran.

La difficulté est de réaliser une suite parfaite, puis de la valider en appuyant sur la barre espace dans un timing très serré. Plus vous assurez, plus vous gagnez des points d'expérience et de l'argent.

Ce qui vous permet de monter en niveau afin de gravir les échelons du ranking mondial et de vous acheter des fringues et des coupes de cheveux visant à rendre votre personnage unique. Vous pouvez même obtenir des tenues complètes comme celle de Legolas, d'Aragorn ou encore Michael Jackson. Vous trouvez ça ridicule ? Attendez de voir le bonnet avec les cornes de cerf et le nez de clown. Malgré la diversité des fringues, il faut admettre qu'Audition ne casse pas des briques visuellement. Ça n'a jamais été le point fort de ce type de jeu qui devrait vous procurer quelques instants de plaisir, même en tant que simple spectateur. Dernier détail : prévoyez des claviers de rechange.

CYD



Bataille de danse en couple. Il n'y a même pas moyen d'accuser son partenaire en cas de défaite, les scores parlent pour vous.



Ça paraît facile comme ça, mais quand il faut enchaîner la série en deux secondes, ça devient plus compliqué.



C'est le personnage derrière les platines qui décide du mode de jeu et du fond musical, souvent avec l'accord des joueurs présents dans sa room.

E.V.E. Online

LES NOOBS CONTRE-ATTAQUENT !

QUE PENSERIEZ-VOUS SI UN LEVEL 60 DANS WOW SE PRENAIT UNE RACLÉE PAR UNE BANDE DE DÉBUTANTS ÉQUIPÉS D'ÉPÉES ROUILLÉES ? IMPOSSIBLE, DITES-VOUS ? DANS LE TITRE DE BLIZZARD TRÈS CERTAINEMENT, MAIS PAS DANS E.V.E. ONLINE. EXPLICATIONS !

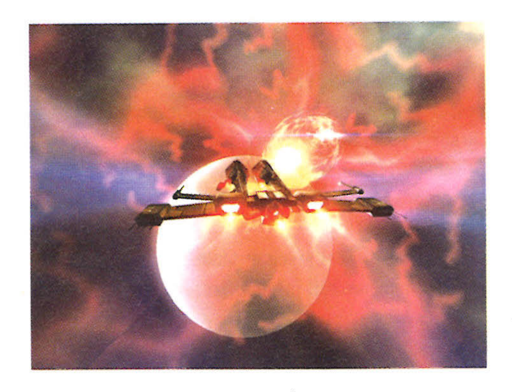


Contrairement au rythme général qui s'avère assez lent, les combats PvP sont particulièrement intenses.

Certains joueurs détestent débarquer dans un univers persistant plusieurs mois après son lancement. Ils prétextent, souvent à juste titre, qu'ils ne rattraperont pas l'expérience acquise par les vétérans qui sont là depuis l'ouverture des serveurs. Pour pallier ce problème et donner envie à des nouveaux venus de franchir le pas, les développeurs utilisent souvent la même méthode : faciliter le gain d'expérience pour les débutants afin qu'ils profitent du contenu haut niveau. Cette solution a tout de même ses défauts, car en progressant de la sorte, le relationnel est souvent délaissé. Et évoluer dans un MMO sans le moindre ami, c'est un peu suicidaire, surtout si le titre en question est axé PvP. Mais outre ce système d'aide aux nouveaux abonnés, propre à de nombreux MMO, E.V.E. Online se démarque par une communauté très active. D'anciens joueurs ont d'ailleurs créé une guilde nommée GoonFleet. Cette dernière s'occupe d'enrôler des novices ayant une expérience du jeu qui ne dépasse pas un mois. L'idée fonctionne plutôt bien puisque cette corporation a plus de 700 membres à son actif. Mais le plus extraordinaire vient de l'organisation d'affrontements entre joueurs. Imaginez une bande de noobs qui déboulent dans la zone PvP la plus dangereuse pour exploser des vaisseaux pilotés par des joueurs aguerris. Il y a de quoi voir son ego en prendre un sacré coup ! Et pourtant, c'est bien le cas. Mais pour comprendre comment une telle prouesse est possible, il faut savoir comment fonctionne la mécanique du PvP implémenté dans le titre de CCP.

DAVID CONTRE GOLIATH

Les combats de E.V.E. fonctionnent simplement à la manière d'un « pierre, papier, ciseau ». Il y a toujours une classe pour en bouffer une autre comme le battleship qui surpasse le croiseur, lequel bat la frégate qui, à son tour, défonce le battleship. Ajoutez à cela un système de « slots » qui permet à tous les vaisseaux de posséder des emplacements pouvant être remplis avec des modules. Chaque module a son utilité et dispose d'un contre. Par exemple, utiliser un Tracking Disruptor (TD) sur un adversaire diminue ses chances de toucher. Mais le vaisseau ennemi peut empêcher cet effet s'il possède le module adéquat nommé Tracking Computer (TC). Maintenant, imaginez dix débutants, pilotant des frégates, utilisant chacun un TD contre un battleship. Ce dernier, qui ne peut posséder plus de 8 TC,



devient alors une proie facile. Évidemment, dans les faits, c'est un chouïa plus compliqué. Mais ça permet d'avoir une idée du potentiel proposé par le système PvP de E.V.E. et de montrer que même un novice peut devenir un adversaire redoutable s'il est bien chapeauté. Si, avec tout ça, vous ne voulez pas tenter une petite virée spatiale entre deux instances, je ne sais pas ce qu'il vous faut.

CYD



Avant d'entamer la structure même du vaisseau, il faut affaiblir le bouclier et l'armure.



Voilà une attaque plutôt vicieuse qui consiste à voler toute l'énergie de l'adversaire pour qu'il ne puisse plus se défendre.



The Elder Scrolls IV Oblivion

MAUVAIS MOMENT, MAUVAIS ENDROIT



Je crois que le prisonnier d'en face est un peu aigri. Mais non, je ne vais pas mourir ici. Lui, si.



Ouhh ma tête. Bon sang, il faut vraiment arrêter ces soirées avec Atomikus et Faskilar, à chaque fois ça finit avec un jour ou deux de rétablissement... Ouille. Il me faut un verre d'eau, vite.

Hum...

Mais où je suis, moi ? Pas dans ma chambre en tout cas... J'espère que je n'ai pas suivi un monstre dans son lit ! Ou sur sa paillasse ? Qu'est-ce que c'est que ça ? Des chaînes ?! Bon sang, sur qui suis-je tombé ? Ah non, j'ai compris ! C'est une prison !

Ah, merde.

Bien, bien, bien, donc je suis en taule. Pourquoi ? Je ne sais pas. Impossible de me rappeler ce que j'ai bien pu faire hier. Même pas sûr que j'étais avec les deux autres idiots. Bon, résumons les faits. Mon nom Fumbelar, je suis un Dunmer, un elfe noir, et... c'est tout. Mal barré, moi. Tiens, j'entends des voix ? Des gardes qui approchent. Ils s'arrêtent devant ma grille. Ils ont l'air surpris de me voir ici. Ma cellule, « hors limite » ? Ça veut dire quoi, ce charabia ?

Voilà t-y pas qu'on me demande de me caser dans un coin et de me taire. Bon, je ne vais pas trop l'ouvrir, rapport au fait que je ne sais pas trop pourquoi je suis là. J'ai peut-être tué quelqu'un ? Je veux dire... quelqu'un d'innocent. Bon sang, un passage secret ! Et le vieux là, qui c'est ? Il est fringué comme un empereur. Ah, oups, c'est lui, Uriel Septim. Hou-là, il me cause en plus :

- Vous ! Je vous ai vu dans mes rêves !

Et moi, dans mes cauchemars. Des assassins, un destin ? Il a bu l'empereur ou quoi ? Bon allez, salut papy et à la revoyure hein ? Attention à la marche.

- On dirait que c'est votre jour de chance, me dit un garde en laissant le passage secret ouvert.

Ben voyons ! Je me réveille en prison sans aucun souvenir, c'est clair que la chance me sourit aujourd'hui. Crétin. Néanmoins, je ne vais pas moisir ici, je disparais dans le souterrain.

LONGUE VIE À L'EMPEREUR !

Ben mon cochon, c'est pas super bien entretenu, les caves de la prison impériale. C'est infesté de rats, de gobelins et d'assassins. Heureusement que j'ai récupéré un super katana sur le corps d'une des gardes de l'empereur. Ils se sont fait attaquer par des types limite fanatiques et la chef s'est fait tuer. Moi qui les bute avec un ou deux coups d'épée rouillée, je ne comprends pas comment ils font pour avoir autant de problèmes. Elles sont vraiment trop nulles, ces troupes d'élite. On s'est croisé plusieurs fois avec le petit groupe de l'empereur et il semble qu'ils m'aient pris en affection. Ils m'ont même donné une torche. Je l'ai rajoutée à la dizaine d'autres ramassées dans le boxon qui règne partout. Ils devraient nettoyer un peu tout de même...

Allons bon, encore une attaque « surprise » des fous de Daedra, me voilà seul avec l'empereur et il veut encore me parler. Impossible de l'ignorer :

- Prenez l'amulette des rois et trouvez mon unique fils encore en vie. Demandez Jauffre, au prieuré de Weynon, il vous aidera.

Hein quoi ? Mais j'en veux pas de votre babiole, moi ! Ne me fourrez pas dans vos histoires, je ne vous ai rien fait ! Avant que je n'aie pu lui rendre son bout de verre qui brille, une porte dérobée dans le mur s'ouvre et laisse apparaître un assassin de plus. Celui-ci se jette sur l'empereur et le trucide. Une passe d'armes et je butte le vil traître, mais me voilà avec un gros bonnet mort sur les



Hum, c'est pas moi, j'ai rien vu, j'étais pas là, c'est une horrible méprise, je peux tout expliquer !





Ça alors, désolé de ne pas intervenir, mais je suis, comme qui dirait, paralysé de stupeur.

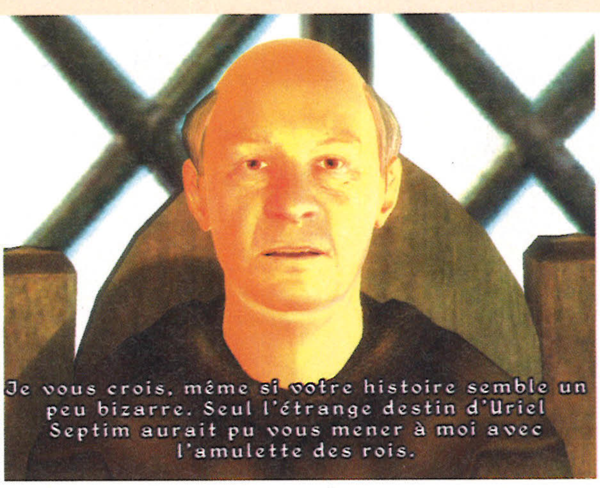
bras. Et le garde qui se ramène !
Il me regarde, regarde l'empereur au sol...
- Oups, on a échoué à le garder en vie. Où est le pendentif ? Et il me demande en plus le fourbe ? Il se fout de moi là, non ? Ma foi, au point où j'en suis, inutile de baratiner.
- Il me l'a donné, que je lui dis.
- Ça alors ! Il devait vraiment vous faire confiance !
Respiration profonde... Waouh. On tient un champion, là. « Ce n'est pas faux », ai-je envie de lui répondre, mais je n'ose pas.
- Et avec l'aide de Jauffre, il faut que je retrouve son fils caché inconnu turlututu chapeau pointu.
- Bon, ben, dépêchez-vous, alors ! Tenez prenez la clé pour sortir, et courez vite voir Jauffre, lol !
Bon j'exagère un peu. Juste un peu. Inutile de rester plus longtemps, je sens mon Q.I. baisser rien qu'à rester à proximité de ce type.
- Eh ! attendez, vous avez oublié de rendre le katana !
Non, je n'ai pas oublié. C'est à moi. Je l'ai trouvé. Je le garde.
- Merci, tenez, prenez cette vieille épée rouillée à la place.
Insérer ici une insulte bien sentie

NATURE HOSTILE

Enfin libre ! L'air pur ! La forêt à perte de vue ! Les petits papillons ! J'avais oublié comme le monde était beau ! Bon, c'est pas tout ça, mais qu'est-ce que je fais maintenant ? Je vais aller explorer les ruines en face, ça m'occupera.
Une minute plus tard, j'aperçois un campement. Deux personnes s'y reposent. Je m'approche joyeusement, encore tout ragaillardi par ma nouvelle liberté.
- Holà les amis ! Puis je me joindre à vous pour le dîner ?
- Arhhh !
- Tu vas mourir !
Wow, pas accueillants les gaillards ! Probablement des brigands. C'est vrai que j'avais un peu oublié ça, moi : dès qu'on met les pieds hors d'une ville, tout le monde attaque à vue dans ce pays, même si tu ne fais que passer par là. Une flèche dans le bide et une boule de feu dans la figure plus tard, les vauriens sont au tapis. J'en profite pour refaire ma garde-robe et pour m'armer un peu plus correctement.
Parfait ! Alors, donjon ou je m'occupe de cette amulette ? D'un côté, je ne tiens pas à garder ce truc trop longtemps. Mais en même temps, je me taperais bien une petite séance de massacre de nécromanciens, doublé d'un pillage en bonne et due forme...
Allez, je ferai ça plus tard. Autant rencontrer Jauffre rapidement.

VOUS ALLEZ RIRE, MAIS...

Me voilà déjà arrivé ! Il fait nuit et le monastère se dresse devant moi. Personne à l'horizon... Je rentre. Un moine m'accueille aussitôt et me demande le but de ma visite. Je lui dis que j'aimerais parler à Jauffre.
« Il dort à cette heure, mais ça doit être important, vous pouvez aller le réveiller. »
Euhhhh O.K. Ils ne sont pas trop méfiants dans le coin. Ils m'ont tous vu dans leur rêve ou quoi ? Je monte l'escalier et je trouve l'homme que je cherche assis à une table en train de lire. Histoire de ne pas traîner, je lui montre l'amulette du roi. Il semble plutôt surpris.
- Comment avez-vous eu ça ? Qui êtes-vous ? Que voulez-vous ? Qu'est-ce que vous faites ici ? Comment savez-vous tout cela ? Qu'est-ce qui se passe ? Qui suis-je ? Quand est-ce qu'on mange ? Pourquoi tant de haine ?

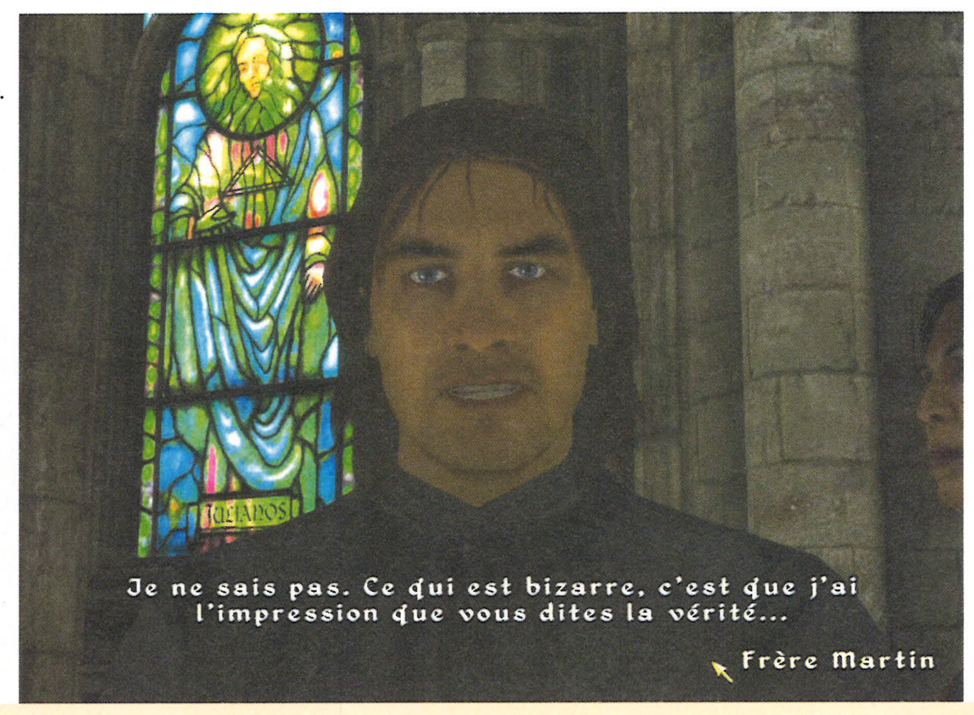


Ouais, voilà, c'est le destin ! C'est cool, le destin, ça marche à tous les coups.



Il était temps d'arriver à Kvatch, on dirait que le temps se couvre...

Au point où j'en suis, mentir ne servirait à rien.



Pfff ! C'est encore loin, grand Schtroumpf ?



Tout doux, tout doux, le vieux ! En même temps, je le comprends. Tout cela est assez tiré par les cheveux... Je lui explique le topo depuis le début : la prison, l'empereur, les rêves, les assassins, le meurtre, l'amulette et le fils caché.

« Votre histoire ne tient pas debout et vous êtes extrêmement louche, mais je pense que je vais vous croire, sinon on va pas faire avancer le schmilblick ! » Ça m'aurait étonné aussi. Il ne me répond pas exactement ça mot pour mot, mais le cœur y est. J'apprends que l'héritier d'Uriel Septim est un prêtre du nom de Martin qui officie à Kvatch. Donc, tout ce que j'ai à faire, c'est d'aller le prévenir de son sort. Facile. Je pourrais aussi bien arrêter de rendre des services à présent, vu que j'ai refilé l'amulette au padre, mais Kvatch est une ville comme une autre pour chercher du boulot.

RETOUR AU POINT DE DÉPART

Kvatch *était* une ville comme une autre. Je vous passe les détails, mais j'ai dû buter une poignée de Daedras dans les ruines de cette cité pour accéder à la chapelle démolie. Une grosse partie de la population a été massacrée par une grosse invasion venue d'Oblivion et le reste se lamente dans un campement de fortune un peu plus loin. Par curiosité, j'ai utilisé une de ces portes d'Oblivion. C'est pas très fun de l'autre côté, mais ça reste vivable. J'ai même réussi à la fermer et gagner un bon petit objet magique dans le processus. Dire que le reste de la garde, normalement largement plus expérimentée que moi, n'a même pas tenté un tiers de ce que j'ai accompli. On est dans de beaux draps avec des incompétents pareils. Bref, le comte est mort, mais la ville est sauve à présent, et je vais parler à Martin. Je devrais peut-être réfléchir à un moyen de lui annoncer cela... Il a l'air déjà un peu secoué par la destruction de Kvatch.

Allez, je me lance :

- Bonjour Martin, les Daedras ont massacré tes amis et rasé ta ville, car tu es le fils caché de l'empereur et ils voulaient te mettre la main dessus. Enfin, je ne dis pas que c'est de ta faute mais... Non, en fait, je... Oh ! zut.

Après quelques hésitations qui me donnent l'espoir d'être enfin tombé sur quelqu'un de sensé, Martin m'annonce que « c'est très bizarre, mais je vous crois ». Las, je le ramène au prieuré où je dois affronter quelques assassins avant que Jauffre ne réalise que l'amulette a été volée. Super. On a l'héritier et plus de bijou magique. Si je peux aller le chercher ? Bah ! non. Plus tard peut-être.

Je décide plutôt de me rendre à la cité impériale pour trouver du boulot. En fait, je me fais arrêter pour meurtre, sûrement à cause du garde de Kvatch que j'ai dessoudé sans le faire exprès pendant la reconquête du château... Me revoilà en taule. Le plus embarrassant finalement, ça sera d'expliquer à l'émissaire de la confrérie des assassins que c'était vraiment un accident, et que non, je ne veux pas devenir l'un des leurs.

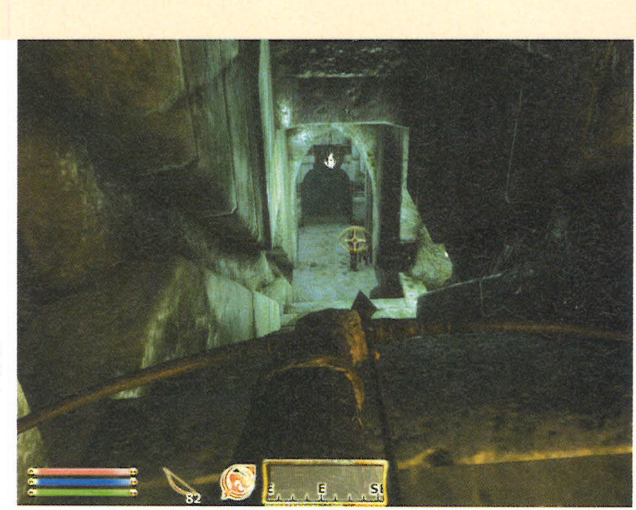
Je vérifie tout de même s'il n'y pas encore un foutu passage secret ici. Rassuré, je me couche sur ma paillasse et je me repose un peu.

Enfin tranquille !

FUMBLE



Les joies du sniping en donjon.



Racé, le boîtier



Après les portables Ferrari d'Acer et les Lamborghini d'Asus, ce sont les tours qui adoptent des lignes « italiennes ». C'est Pininfarina (je ne vous ferai pas l'affront de vous rappeler les choses qu'il a« commises ») qui s'y colle pour la marque Spire avec un boîtier au design assez joli. On appréciera aussi le système d'ouverture, on pourra ouvrir la porte droite et faire basculer la carte mère pour un accès simplifié. Une bonne idée que l'on avait vue pour la première fois dans les tours bleues des G3 d'Apple au siècle dernier. Côté prix, il faudra débourser un peu plus de 100 euros. Le tout est livré, comme d'habitude, sans alimentation.

C'est pas mal, mais Pininfarina a quand même fait beaucoup mieux que ça...

Multiplication !

Avec le nouveau retard pris par Windows Vista (on parle de début 2007 dans le meilleur des cas), les constructeurs de cartes graphiques sont un peu dans l'embarras. C'est que le prochain système de Microsoft apportera une version toute fraîche de DirectX, la 10. Et comme à chaque fois, c'est une véritable aubaine pour vendre de nouvelles cartes. Ce report pose des soucis à nVidia et ATI qui hésitent un peu. Faut-il lancer comme prévu des cartes estampillées « DX10 » cet été ? Ou attendre l'automne (voire le début de l'hiver) pour présenter ces mirifiques GPU qu'on ne pourra de toute façon pleinement utiliser qu'avec Vista ? La question est complexe et les deux compères ne semblent pas trop décidés. ATI aurait peut-être enclenché le plan B : faire migrer ses cartes actuelles vers un nouveau procédé de fabrication, le 80 nanomètres. Les milieux de gamme, mais aussi le haut du panier avec un évasif R590 qui serait un R580 (la puce des X1900 XT) cadencé plus rapidement. Deux déclinaisons prévues, XT et XTX, pour celles qui devraient se nommer (roulement de tambour) X1950 ! ATI devrait également revenir à une solution de refroidissement en un slot pour sa XT. Espérons que tout cela sera plus silencieux que les dispositifs actuels...

Édito

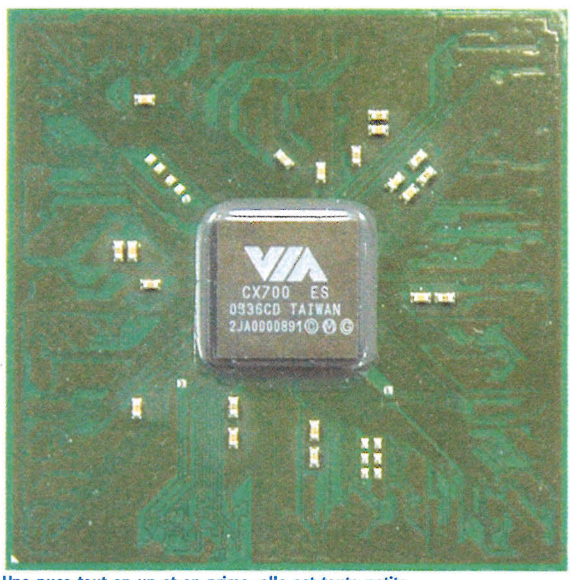
L'horloge tourne et les secondes s'égrènent. Les jours du Pentium 4 sont comptés pour notre plus grand bonheur. La contre-attaque d'Intel est prête et les Athlon 64 devraient enfin voir arriver des concurrents dignes de leur rang. D'autant que les premières caractéristiques sont plus qu'alléchantes alors, dans le doute, abstenez-vous d'acheter quoi que ce soit ce mois-ci...

par C_Wiz



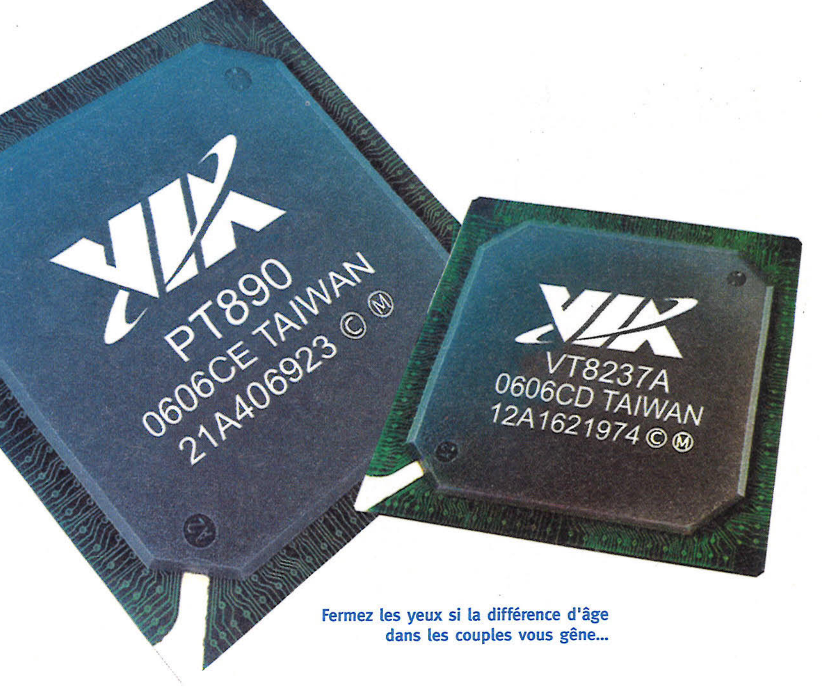
VIA intègre

Assez discret de nos jours, le Taïwanais VIA aime à se concentrer sur des plates-formes originales et différentes. Il s'agit de ses processeurs « Eden », des puces à très basse consommation (7.5 Watts pour 1.5 GHz) dédiées aux usages embarqués (platines de salon, routeurs, etc...). Pour accompagner tout cela, VIA propose ses propres chipsets. C'est de ce côté qu'il y a de la nouveauté avec une puce baptisée CX700. Alors que l'on a généralement besoin d'un jeu de deux puces (un northbridge et un southbridge), VIA intègre le tout dans un espace ultra-réduit avec une bonne dose de fonctionnalités. Jugez plutôt : contrôleur vidéo intégré, port AGP, gestionnaire mémoire, codec audio (l'excellent Vinyl Audio), Serial ATA II et USB. Il ne manque guère que le réseau. Certes, nVidia propose déjà des nForce en une seule puce, mais uniquement lorsqu'il s'agit des processeurs AMD (les versions Intel des nForce utilisent toujours deux puces)...



Une puce tout en un et en prime, elle est toute petite.

Mariage
forcé ?



Fermez les yeux si la différence d'âge dans les couples vous gêne...

Alors que les cartes mère socket 775 actuelles sont toutes incompatibles avec les Conroe (laissant dans l'expectative ceux qui auraient pu s'en procurer un...), voilà que VIA annonce un nouveau chipset pour le futur processeur d'Intel. Le PT890 gère tout ce qu'il faut, à savoir la gestion de la mémoire DDR2 800 MHz et la fréquence de bus à 1066 MHz. On notera tout de même que VIA propose au besoin la compatibilité avec la Ram DDR traditionnelle (avec, on l'imagine, des performances bien en dessous). Seul bémol, le Taïwanais suggère de lier cela avec son « southbridge » VT8237, un vieillard de trois ans. Allez, ils arriveront bien à sortir leur VT8251 un jour. À côté de Duke Nukem Forever, il est presque à l'heure...

Toujours plus gros

En attendant les disques durs hybrides équipés de plusieurs gigas de mémoire flash, le monde du stockage continue son petit bonhomme de chemin. Toujours pas d'application à grande échelle des technologies dites perpendiculaires, il s'agit ici « juste » de nouveaux modèles chez Hitachi. Des Deskstar T7K500 qui seront disponibles dans des tailles vertigineuses puisque la plus faible capacité sera de... 250 Go ! Avec 500 Go presque « classique » pour le haut du panier. Le tout est réalisé avec de nouveaux plateaux capables de tenir chacun 160 Go (contre une grosse centaine précédemment). À noter qu'Hitachi proposera une nouvelle technologie de surveillance thermique pour éviter les données corrompues. Joie !



Mais que fait AMD ?

Pas la peine de vous le rappeler, le petit Poucet américain domine son concurrent de la tête et des épaules lorsqu'il s'agit de jouer. Ce n'est pas nouveau, cela dure même depuis un bon moment. Avec toujours les mêmes produits, des Athlon 64 qui n'évoluent que par très petites touches, à savoir des changements de finesse de gravure et de (petits) bonds en fréquence. Reste que, sur tous ces points, AMD commence à accumuler du retard. Le plus rapide de ses Athlon culmine à 2.8 GHz, c'est certes très bien, mais cela ne fait que 600 MHz de plus qu'un FX-51 que je vous présentais en... octobre 2003 ! Côté procédés de fabrication, Intel en est au 0.065 nm et parle déjà de 0.045 alors qu'AMD stagne en 0.09 (au même niveau que TSMC qui produit les cartes graphiques des deux frères ennemis). AMD annonce aujourd'hui qu'il proposera ses premiers processeurs en 0.065 nm pour la deuxième moitié de l'année. Pour la montée en fréquence par contre, rien de très précis et l'on ira chercher des performances (avec un peu de chance) du côté du support de la DDR2 (rectification, il faudra beaucoup de chance). Ils ne savent peut-être pas qu'Intel s'est réveillé ?



Le retour des BitBoys

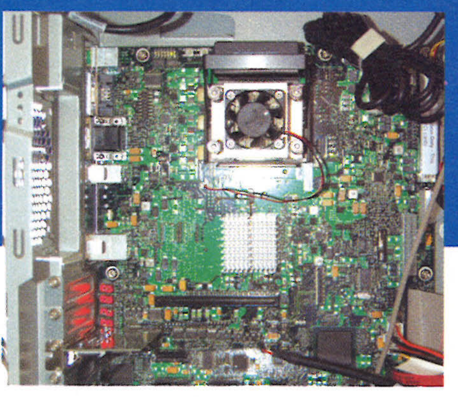
Je suis persuadé que personne n'ose lui dire qu'il est ridicule avec la barbe...



Les plus célèbres comiques troupiers finlandais sont de retour ! Ceux qui devaient révolutionner le monde de la 3D avec leurs Glaze3D et autres pipowares. Ils s'étaient ensuite retranchés sur le segment des puces pour téléphones portables avec des « Acceleron » dont la disponibilité dans des produits bien réels aura été au moins aussi évasive. Depuis, ATI et nVidia se sont engouffrés sur le marché des graphismes mobiles avec plus ou moins de bonheur (nous ne parlerons pas de la Gizmondo, par charité). Les BitBoys reviennent aujourd'hui avec un concept encore plus impressionnant : l'accélération vectorielle. Plus fort qu'un processeur physique, ce sont les courbes de Bézier et autres lignes qui se voient accélérées. Quand on pense qu'ils ont réussi à convaincre Nokia d'investir quatre millions d'euros dans leur entreprise avec ça...

BITBOYS

L'Empire contre-attaque



La plate-forme « Merom » d'Intel sous la chaleur : le ventilateur ne tourne même pas...



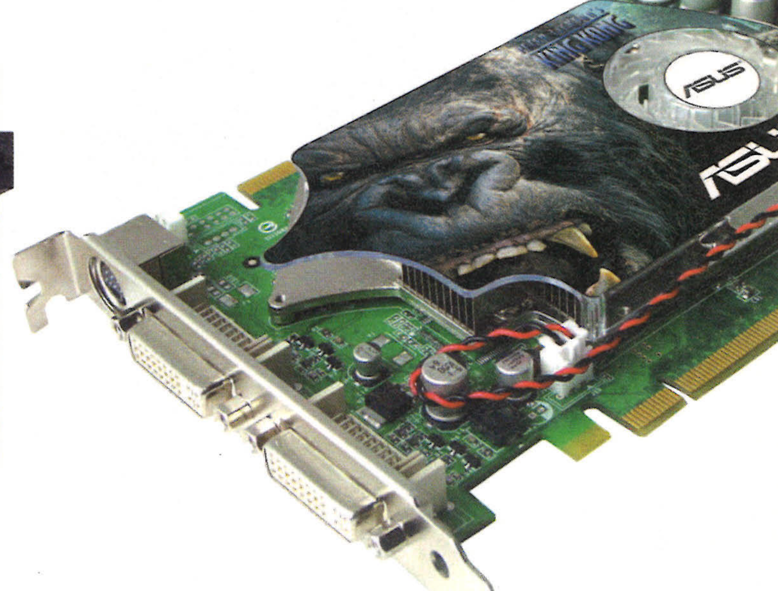
Un train d'atterrissage de Boeing traînait dans les allées du dernier IDF... Une métaphore ?

Vous entendez ce bruit de bottes ? C'est le retour de l'armée, celle des gens tout bleus qui ne rigolent pas vraiment. Mais... Attendez ! J'entends des rires ! Ils sont de TRÈS bonne humeur, là. Ça cache quelque chose... Décidément, on aura rarement autant rigolé à un enterrement. Celui du P4 est festif chez Intel... À bout de souffle, ce CPU était incapable de rivaliser avec les Athlon 64 d'un AMD qui n'a pas fait grand-chose depuis pour creuser l'écart. L'autre Américain s'est reposé sur ses lauriers, un peu trop confiant peut-être. Car voilà que le successeur officiel du P4, le « Conroe », est aux portes de la rubrique Matos, mon petit doigt me dit même que son test dans ces colonnes est imminent. Faisons tout de suite table rase des discours marketing : ce n'est pas la fusion d'un Pentium 4 et d'un Pentium M (pardon, Core Duo, les processeurs pour portables). Exit le P4, merci d'être venu, et dites bonjour au fils spirituel du Pentium M, lui-même descendant direct du Pentium 3 qui fut en son temps un excellent produit. Je vous épargne (pour l'instant) les détails trop techniques, mais ceux que l'on baptise « Core » misent tout sur l'efficacité : tirer le meilleur de chaque cycle d'exécution. Vous ne serez donc pas étonnés d'apprendre que les fréquences n'iront guère au-delà des 2.6 GHz (si l'on met de côté la version « Extreme Edition »). Les modifications internes sont assez nombreuses, avec des choses aussi variées et alléchantes que de la « macro fusion », des unités de calcul 128 bits ou des solutions innovantes en matière de gestion de mémoire. C'est assez radical et l'on se retrouve avec un processeur capable d'exécuter un grand nombre d'instructions en simultanée (jusqu'à 6 par cycle d'horloge). Pour comprendre les implications de ces avancées, il faudra patienter un peu pour que je vous explique ça en détail dans un prochain numéro. Conscients que la consommation électrique est un peu partie dans tous les sens ces deux dernières années (la faute surtout aux cartes 3D, même si les Pentium D n'ont pas grand-chose à leur envier), les ingénieurs d'Intel ont également inclus des fonctionnalités originales de gestion de l'énergie. Pas vraiment surprenant, vu que ce sont les équipes qui ont conçu les processeurs mobiles qui se sont occupées de développer la nouvelle architecture « unifiée » d'Intel (elle sera commune aux serveurs, machines de bureau et portables).

On trouve par exemple plusieurs sondes thermiques à l'intérieur du processeur et la capacité d'en arrêter de gros bouts, indépendamment des modes d'économie d'énergie que l'on connaît sur les Centrino. On peut ainsi éteindre les unités de calcul en virgule flottante ou la partie qui sert à décoder les instructions lorsqu'elles se tournent les pouces. L'Américain nous a même montré un « Merom » (la version portable du Conroe, prévue pour la fin de l'année) sous une tente en plein soleil (le boîtier était effectivement brûlant) qui fonctionnait gaiement, ventilateur éteint. Les petits gars d'Intel ont le sourire jusqu'aux oreilles, nous saurons si tout cela est justifié... très prochainement.

Flashée en plein excès de Mégahertz





L'ASUS EN7900GT TOP COMBINE PERFORMANCES EXPLOSIVES ET FONCTIONS UNIQUES... ET EST LIVRÉE AVEC LE JEU "PETER JACKSON'S KING KONG"

Les solutions graphiques haut de gamme vont souvent de pair avec des problèmes de surchauffe. Et ce plus spécifiquement avec les "hardcore gamers" qui sollicitent leur carte graphique en permanence. La récente introduction de la EN7900GT TOP par ASUS apporte une solution concrète à ce problème grâce à une conception de dissipation aussi fine qu'efficace et sur une bonne couverture de la mémoire permettant une réduction significative de la température tout en préservant un excellent niveau de performances.

La performance est au centre des préoccupations lors du développement d'une EN7900GT TOP. Les fréquences de référence d'une 7900GT classique sont de 450 MHz et de 1,3 GHz pour le GPU et pour la mémoire respectivement. La version TOP de chez ASUS atteint 520 MHz pour le GPU et 1,44 GHz pour la mémoire.Cette élévation des fréquences apporte le surcroît de performances qui feront la différence en haute résolution et avec des textures jouissant du maximum de détails.Le jeu avec un grand J en somme. Et pour vous y faire goûter, cette série de cartes est livrée avec le jeu "Peter Jackson's King Kong: the full edition Official Game of the movie."

Refroidir, refroidir, refroidir !

Pour offrir une stabilité maximale à haut niveau de performances, l'EN7900GT TOP repose sur un système de dissipation thermique capable de supporter la température d'un GPU à pleine charge. De plus, le système de refroidissement recouvre aussi les puces de mémoire et permet une évacuation directe de la chaleur des puces mémoire. Bien refroidis, les composants critiques que sont le processeur graphique et la mémoire supporteront mieux et de façon plus stables les dégagements thermiques générés par une charge maximale pendant de longs moments. C'est à cette seule condition que performances et stabilité peuvent faire bon ménage. Cerise sur le gâteau, le système de refroidissement de la EN7900GT TOP est fin, et la carte n'occupera qu'un seul slot en épaisseur. La ventilation générale de votre boîtier n'en sera que plus efficace. Plus besoin d'avoir une carte occupant deux slots d'épaisseur pour avoir une carte à la fois efficace et bien ventilée.

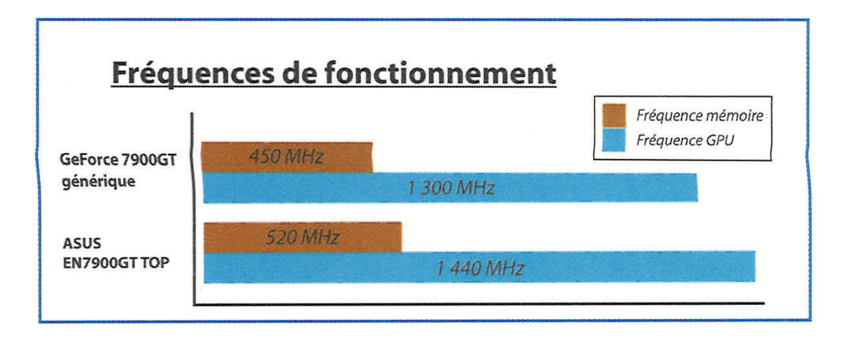
Des performances améliorées

En plus de sa conception ingénieuse, l'EN7900GT TOP offre de bonnes capacités d'overclocking afin de satisfaire les hardcore gamers et de délivrer les performances graphiques les plus ultimes. Supportant une sortie TV haute définition et gérant l'anti-aliasing de la manière la plus fluide afin de fournir des effets visuels aussi réalistes que possible, l'EN7900GT TOP se base sur le Microsoft DirectX9.0 Shader model 3.0 et exploite parfaitement les capacités visuelles de cette technologie. Avec cette carte dans votre PC, vous pourrez profiter à pelin des jeux les plus récents et de leur profusion d'effets visuels inaccessibles à beaucoup de cartes, tout en conservant le privilège d'une excellente résolution. L'EN7900GT TOP est capable de faire cohabiter performances et confort.

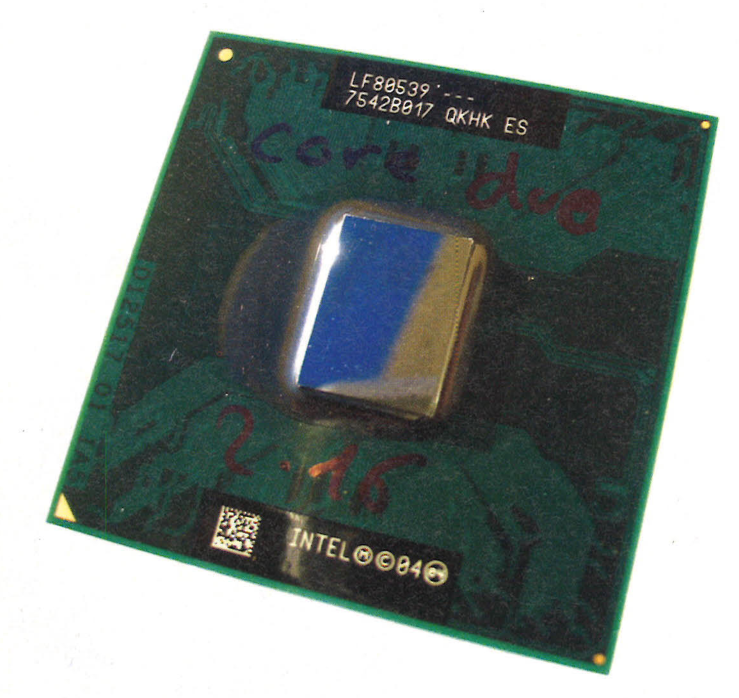
Une expérience de jeu vraiment complète

Afin de toujours satisfaire les utilisateurs les plus exigeants, ASUS apporte son savoir faire technologique et offre des "plus" rendant l'usage de la carte encore plus agréable. Au nombre de ces apports on compte le ***Game Face Messenger***, solution logicielle permettant à huit joueurs de se voir et de communiquer pendant le jeu pour affiner sa stratégie de groupe, par exemple. La technologie ***Splendid***, intégrée au pilote des cartes graphiques ASUS, permet d'optimiser la qualité de l'image. Intéressante pour les joueurs, l'***Instant Game Replay*** rend possible et facile l'enregistrement de séquences de jeu en fichiers vidéo MPEG4 pour pouvoir les repasser ultérieurement et les analyser à tête reposée. Et lorsque vous arrêtez de jouer, votre carte graphique peut encore travailler pour vous: activez l'***ASUS Video Security Online*** et surveillez une zone spécifique de votre bureau pour vous assurer que personne ne viendra toucher à vos affaires... en cas de tentative, l'intrus serait aussitôt détecté.

Puissante, confortable, bien conçue, l'EN7900GT TOP a tout pour plaire et possède tous les atouts pour vous faire passer les meilleurs moments ludiques devant votre PC. Vous ne regarderez jamais plus un jeu vidéo comme avant, appréhendant les "lags" ou les faibles définitions et les bas niveaux de détails pour gagner en fluidité. Laissez-vous aller... et profitez de l'incroyable potentiel de l'ASUS EN7900GT TOP.







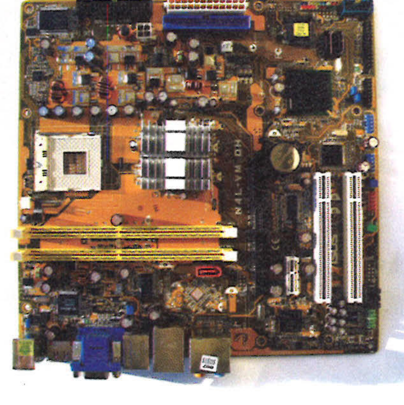
Intel Core Duo 2.16 GHz

PRÉPARER LE TERRAIN

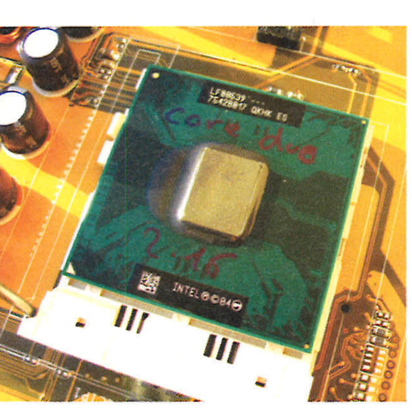
C'est bien connu, les processeurs pour PC portables sont lents et totalement inadaptés au jeu. Enfin ça, c'est pour la théorie, car avec le Core Duo, Intel s'est décidé à revenir dans la course aux performances. Le monde à l'envers ? Pas tellement....

C_Wiz





Malgré une taille réduite, il ne manque rien à cette carte mère en termes de fonctionnalités.



Les Core Duo continuent d'utiliser les anciens sockets des Pentium 4, à une broche près.

Au milieu du vide intersidéral représenté par la technologie VIIV, on trouve tout de même un concept alléchant : celui d'utiliser des processeurs mobiles en dehors des portables. Cela permet, entre autres, d'éviter de se retrouver avec une énorme boîte de plus dans son salon, avec un bruit de ventilo en prime. Comme beaucoup de bonnes idées, elle était réservée jusque-là aux OEM, les partenaires d'Intel qui assemblent eux-mêmes leurs machines. C'était sans compter sur Asus qui nous propose aujourd'hui la première carte mère compatible avec les Core Duo.

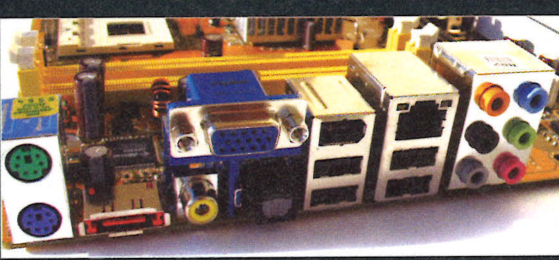
La fuite dans le mur

Pour ceux qui seraient passés au travers du battage médiatique, le Core Duo est la nouvelle puce dédiée à la plate-forme Centrino d'Intel. Il remplace celui qu'on appelait Pentium M en apportant la grande nouveauté du moment : le dual core. Développé par le centre de recherche israélien d'Intel, le Core Duo prend le contre-pied total du Pentium 4, au point que certains le voient comme le véritable successeur du Pentium 3. Vous connaissez probablement l'histoire du P4, Intel était agacé par le lancement des Athlon et souhaitait se démarquer d'AMD en jouant sur l'échelle qui marque l'esprit des acheteurs : le sacro-saint mégahertz. Intel a donc fait un certain nombre de sacrifices dans la conception de sa puce pour pouvoir monter très vite très haut.

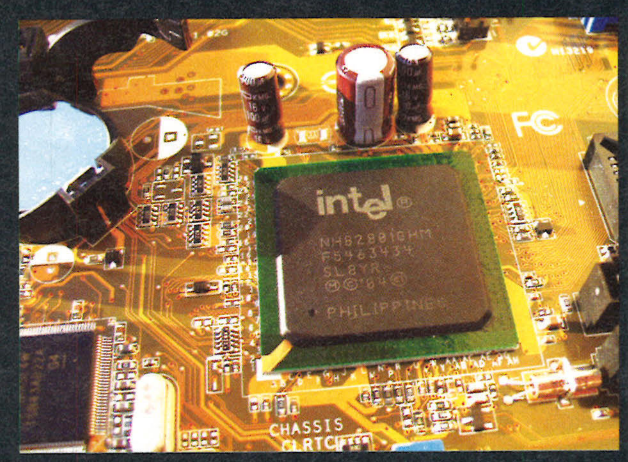
On efface tout

Avec le Pentium M et le Core Duo, l'idée est différente. Monter haut en mégahertz n'a aucun avantage en dehors du marketing. Premier problème : on consomme énormément de Watts et fatalement, on dissipe beaucoup de chaleur. Pas vraiment idéal pour un portable. Second souci, on est obligé de ralentir le temps de traitement des opérations. On parle de « pipeline », une sorte de file d'attente qui regroupe toutes les fonctionnalités de décodage des instructions. Elles doivent y attendre patiemment leur tour avant de pouvoir être traitées. Avoir un long pipeline pose quelques problèmes pour les architectures des Pentium que l'on qualifie de « Out Of Order ». Les instructions ne sont pas exécutées dans l'ordre, le processeur va tenter de les classer pour pouvoir traiter le tout encore plus vite. Un peu comme si, en faisant la vaisselle, vous décidiez de trier les couverts pour les laver avant les assiettes. Cela ne cause pas trop de souci dans votre évier, mais dans le monde de l'informatique, on ne peut pas tout inverser. De la même manière qu'il est impossible de permuter une addition et une multiplication, le processeur se doit de garder une certaine cohérence dans les opérations qu'il effectue. Il se retrouve donc à faire des paris, des spéculations. Et quand il se trompe ? Il faut tout reprendre du début (en vidant le pipeline).

N4L-VM DH

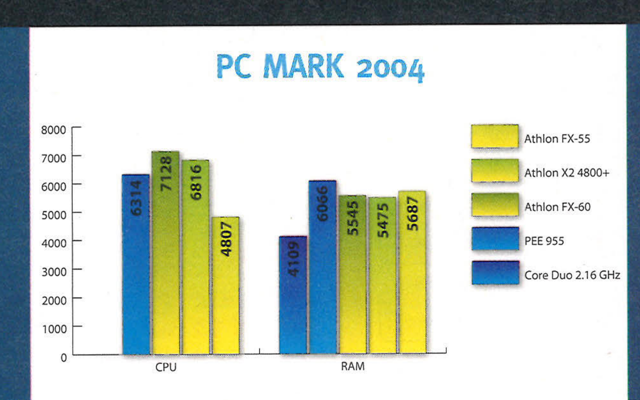


La carte mère au nom imprononçable fournie par Asus ne manque pas d'intérêt. On passera sur l'autocollant VIIV pour parler des spécifications. Malgré son format Mini ATX, on a droit à un port PCI Express 16x (accompagné d'un 1x) ainsi que 2 ports PCI. Côté intégration, il y a le choix, avec de la vidéo intégrée, un codec HD audio supportant l'encodage Dolby Digital et toutes les connectiques imaginables (S/PDIF optique et coaxial, Firewire, USB). La surprise du chef ? Un port eSATA qui permettra de connecter un disque Serial ATA externe. À noter que le radiateur processeur est fourni avec la carte mère, plutôt pratique tant il est introuvable. Comptez environ 120 euros pour le tout.



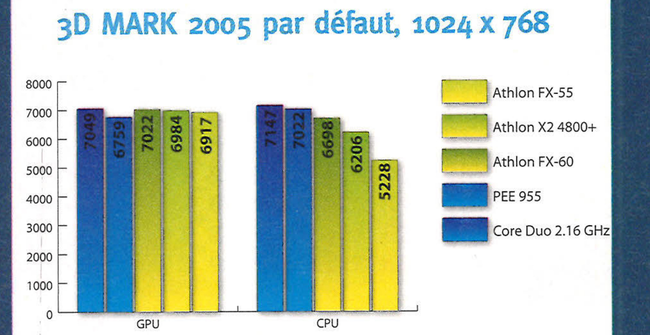
Côté chipset, l'i945GT est accompagné de l'ICH7M.

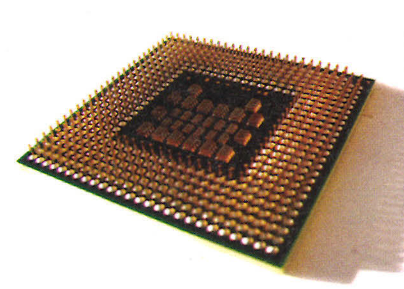
PC MARK 2004



Très capricieux, PC Mark 2004 a refusé de nous donner un score processeur pour notre Core Duo...

3D MARK 2005 par défaut, 1024 x 768





Tentative d'overclocking peu fructueuse, la faute à nos barrettes mémoire peu coopératives...

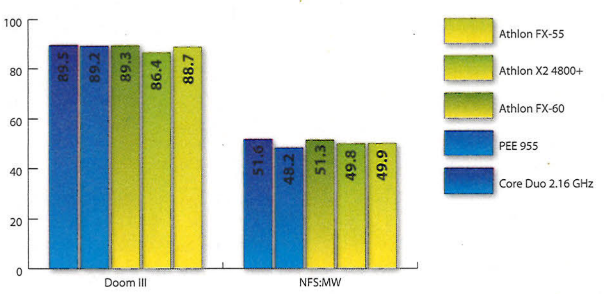
Et on recommence

Intel fait table rase de toutes ces concessions et revient au pragmatisme avec des règles simples : tirer le maximum de performances de chaque cycle d'exécution. Et donc, récupérer tout ce que l'on peut de chaque Watt consommé. Le Core Duo dispose d'un pipeline court (14 étapes contre une trentaine pour les Pentium 4) et ne monte pas très haut en fréquence. Face aux 3.8 GHz d'un Pentium 4, on se contentera de 2.16 GHz. On profite toutefois d'un généreux cache de 2 Mo capable de partager son contenu entre les deux cores. On évite ainsi la redondance. Côté SSE, on en est à la version 3 et il n'y a guère que le 64 bits qui réponde aux abonnés absents. On y trouve même la virtualisation, une technologie qui permettra de faire tourner plusieurs systèmes d'exploitation en simultané sur une même machine. Le tout à pleine vitesse (on peut donc imaginer utiliser un Linux comme pare-feu pour protéger son Windows). Tout cela nécessite cependant un support au niveau de l'OS pour fonctionner parfaitement. On attendra donc Vista pour pouvoir jouer pleinement avec...

Humiliation

Si l'on met de côté les performances mémoire, assez faibles à cause de la DDR2, c'est une véritable correction que le Core Duo inflige au Pentium 4. Le FX-60 d'AMD en prend même pour son grade. Les scores 3D Mark sont particulièrement impressionnants lorsque l'on considère la faible vitesse à laquelle tourne le processeur. Tout cela se trouve vérifié dans Doom III et Need for Speed Most Wanted ou le Core Duo lamine (de quelques centièmes) la concurrence. Certes, il faudra débourser plus de 600 euros pour se l'offrir, mais les bêtes de course que l'on a en face ne coûtent pas moins cher. À la vue de ces chiffres, on comprendra sans surprise qu'Intel ait décidé de confier le développement de ses prochaines puces aux parents des Core Duo. Si l'on considère les multiples optimisations d'architecture, les 4 Mo de cache et la fréquence attendue de 2.6 GHz, le Conroe est bien parti pour marquer les esprits. Quand on vous disait qu'ils étaient remontés chez Intel...

Jeux en 1600 x 1200 (sans AA, sans AF)



WWW.AATSHOP.COM

La config' "Jeu Ultra"

1889 €










Boitier COOLER MASTER Wavemaster Noir, carte mère ASUS A8N-SLI Premium, processeur AMD Athlon 64 4000+, mémoire KINGSTON 2Go DDR-400 PC3200, carte graphique ASUS GeForce 7800 GTX 256Mo PCI-Express, disque dur MAXTOR 300Go SATA 7200trs 16Mo de cache, graveur DVD±RW NEC ND-4551 16x noir, lecteur DVD LG 16x/52x noir GDR-8164B, clavier LOGITECH MX3100, souris LOGITECH optique MX1000, kit d'enceintes ALTEC LANSING 5100 et bien plus encore avec de nombreuses options disponibles sur notre site internet...

aATShop Jeu 1er prix



789 €

Boitier HEDEN B9805L1 blanc, carte mère ASUS A8N-E, processeur AMD Athlon 64 3200+, mémoire KINGSTON 1Go PC-3200 400 MHz, carte graphique ASUS GeForce 6600 GT 128Mo PCI-Express, disque dur MAXTOR 200Go SATA 7200trs 8Mo de cache, graveur DVD±RW NEC ND-4551 16x, clavier LOGITECH Deluxe Keyboard, souris LOGITECH MX518, kit d'enceintes LOGITECH S100 blanc et bien plus d'options disponibles sur notre site internet... ref : 30940035

aATShop Jeu avancé

1289 €

Boitier COOLER MASTER Centurion 5 Noir/Silver, GIGABYTE K8N-SLI, AMD Athlon 64 3200+, KINGSTON 1Go PC-3200 400MHz, SAPPHIRE Radeon X800 GTO 512Mo, MAXTOR 200Go SATA 8Mo de cache, graveur DVD±RW NEC ND-4551 16x noir, clavier LOGITECH Deluxe Keyboard, souris LOGITECH MX518, kit d'enceintes ALTEC LANSING VS3151 et bien plus d'options sur notre site internet...

aATShop Jeu KO





919 €



Boitier ANTEC SLK2600AMB gris métalisé, GIGABYTE K8N-SLI, processeur AMD Athlon 64 3500+, KINGSTON 1Go PC-3200 400MHz, ASUS GeForce 6600 GT 256Mo PCI-Express, disque dur MAXTOR 300Go SATA 7200trs 16Mo de cache, graveur DVD±RW NEC ND-4551 16x noir, kit clavier/souris MICROSOFT, kit d'enceintes LOGITECH S100 blanc et bien plus d'options disponibles sur notre site internet



aATShop Jeu confirmé



1179 €

ref : 30940026

Boitier ANTEC SLK 2650 BQE, carte mère ASUS A8N-SLI Deluxe, processeur AMD Athlon 64 3500+, mémoire CORSAIR 1Go DDR-400, carte graphique ASUS GeForce 7800GT 256Mo PCI-Express, disque dur MAXTOR 200Go SATA, graveur DVD±RW NEC ND-4551, clavier LOGITECH Internet Pro Keyboard, souris LOGITECH MX-518 et bien plus d'options disponibles sur notre site internet...

Les options disponibles...

Multifonction EPSON RX520 ....196€	Logiciel WINDOWS XP PRO SP2 ....159€
Imprimante CANON IP 5200 ....142€	Clavier LOGITECH MX5000 ....130€
Webcam LOGITECH QuickCam Fusion ......79€	MiniDigitalTV USB TNT ADS-TECH ....59€
Enceintes CREATIVE T6060 ....69€	Dissipateur carte graphique ZALMAN ZM80D .33€
Moniteur BENQ FP91GX ....299€	Installation système d'exploitation ....60€

* Voir sur notre site. ** Pour 1€ de plus, une clé USB 128Mo offerte
Tarifs du 27/03/2006 susceptibles d'être modifiés à tout moment. Photos non contractuelles. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Ageia PhysX

La physique, c'est fantastique !

À l'occasion de l'arrivée des premières cartes PhysX d'Ageia, nous avons décidé de revenir sur l'intérêt de la physique dans les jeux et sur les différentes initiatives proposées par l'industrie. Accrochez-vous, ça décoiffe...

C_Wiz



3DMark Score

Score 3DMARK06

5016 3DMarks

SM2.0 Score: 2302

HDR/SM3.0 Score: 2600

CPU Score: 989

Submit Your Results...

Submit to view and compare your benchmark result details online using the Online ResultBrowser

Details... To Excel Save as...

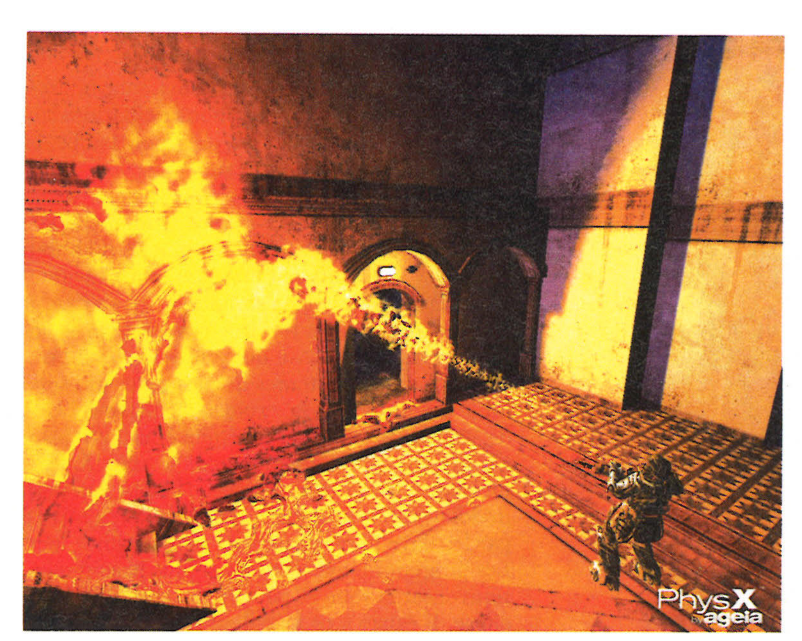
Close

3D Mark 2006 compatible PhysX ? Oui et non, le benchmark utilise le middleware, mais ne profite en rien du matériel. PhysX joue de la confusion des noms...

Si l'on en croit le service marketing d'Ageia, les joueurs doivent désormais disposer d'un trio de processeurs pour pouvoir s'amuser. CPU et GPU sont rejoints par un quasi mystique PPU, une puce dédiée aux calculs dits de physique (Physical Processor Unit). Vraie bonne idée ou échec annoncé ?

Il n'y a pas qu'une physique

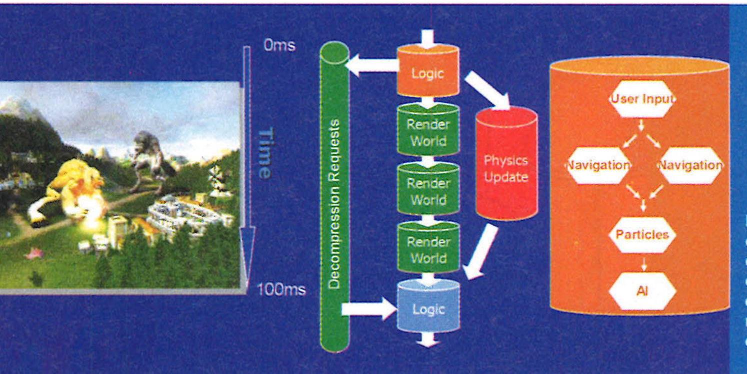
Revenez, je ne vais pas vous barber avec de la physique nucléaire ou autres théories quantiques. Il s'agit ici de distinguer deux types de calculs assez différents dans les jeux. Non pas par les opérations mathématiques, mais par les usages qui en sont faits. Une catégorisation faite par Havok (et que nous reprendrons gaiement dans cet article) sépare la physique dite de gameplay de celle dite d'effets. Soyons concrets : vous lancez une grenade qui va rebondir sur une route pavée avant d'exploser. Vous calculez précisément la manière dont elle va ricocher : c'est de la physique de gameplay, l'emplacement final de l'explosif aura un impact direct sur vos ennemis. Vous modélisez ensuite l'explosion (mouvements et taille des flammes, coups de vent) pour la rendre la plus réaliste possible : c'est de la physique d'effets, cela n'affecte que votre écran, un peu comme si vous jouiez avec des détails graphiques plus élevés.
Vous vous demandez peut-être pourquoi l'on fait cette distinction. Prenons le cas d'un titre multijoueur. Tous les participants doivent utiliser la même



Un patch pour Bet on Soldier utilisera la carte PhysX pour rendre les flammes plus réalistes...

physique de gameplay, sous peine de causer des soucis évidents d'équité. On doit s'aligner sur la moins puissante des configurations, impossible d'avoir des niveaux de calcul différents comme l'on a dans le monde de la 3D. C'est l'un des plus gros problèmes posés à Ageia et à son PhysX.

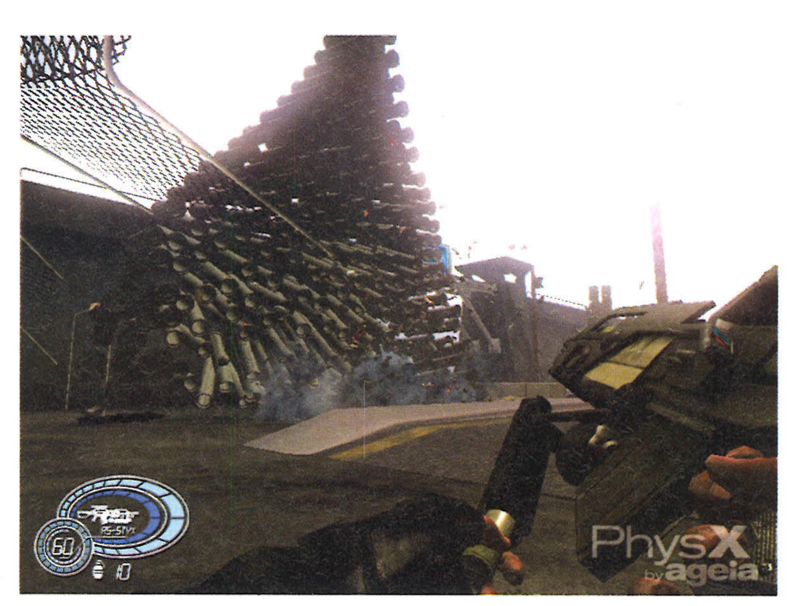
Mêmes causes, mêmes effets Si, dans ces applications, la physique est multiple, dans les mathématiques, il y a une certaine unité. Il s'agit de calculer des mouvements et des déformations. Des systèmes de forces (pensez à la gravité, la pomme qui tombe) qu'on résout avec des objets mathématiques comme des vecteurs et des matrices. Je m'arrête là dans les détails, le but était de mettre en exergue un petit air de famille avec quelque chose que l'on connaît déjà. Des points dans l'espace, une représentation en trois dimensions... Cela ressemble comme deux gouttes d'eau aux calculs effectués par nos cartes graphiques ! Stupeur... Cela veut-il dire que l'on pourrait utiliser nos trop chers afficheurs 3D pour calculer de la physique ? Oui, et contrairement à ce que certains pourraient vous faire penser, cela se fait déjà (dans certains cas



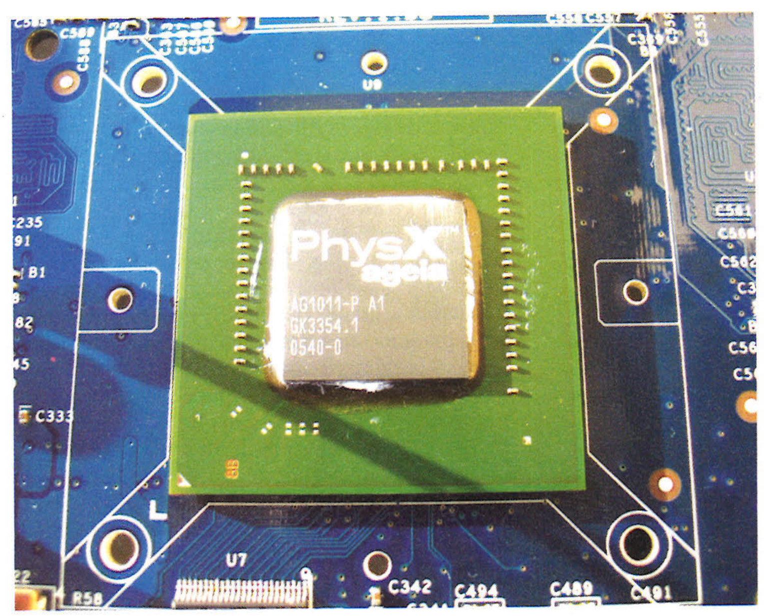
Les jeux modernes utilisent des « threads » pour déporter les calculs de la physique sur d'autres cores. Ici, c'est Intel qui met en avant la beauté de Black & White 2...



très précis). Les « shaders », ces petits programmes exécutés par la carte graphique pour réaliser les effets visuels sont tout à fait capables d'inclure quelques opérations supplémentaires pour modifier le comportement des objets. Quelques titres utilisent cette technique, souvent avec parcimonie, tant elle est complexe. Cela se limite généralement à animer de l'eau en déformant sa surface pour obtenir un meilleur réalisme. Notez qu'il s'agit systématiquement du second type de physique, celle dite d'effets. Havok travaille actuellement sur une bibliothèque dédiée aux puces graphiques Shader Model 3.0 qui permettrait d'intercaler encore plus simplement des calculs physiques au milieu de la 3D. Cet Havok FX (formidable jeu de mots) est cependant loin d'être disponible. Son application ne sera pas non plus sans poser problème, tant il y a de différences de performances entre deux cartes SM 3.0 (GeForce 6200 Turbo Cache et Radeon X1900 XTX, même combat !) et parce qu'il est hors de question d'amputer de la puissance graphique à ces produits. ATI propose de son côté, sur son site dédié aux développeurs, des exemples qui utilisent une fonctionnalité inédite de ses GPU, le R2VB (Render To Vertex Buffer). C'est en réalité une astuce au niveau des pilotes : il s'agit de prendre les résultats des calculs à la sortie des pixel shaders pour les réinjecter plus tôt dans le pipeline graphique. Ce qui permet de réaliser un certain nombre de simulations physiques. Malheureusement, comme nVidia ne propose pas d'équivalent, ces démonstrations risquent de ne pas se retrouver dans



Des tuyaux qui s'écroulent, le genre d'évolution de gameplay qu'Ageia espère voir arriver.



Ne vous laissez pas impressionner par la taille de la puce, elle est due, entre autres, au procédé de gravure en 0.13 micron.

de vrais jeux. Toutes ces méthodes sont intéressantes, mais, vous l'aurez compris, nous ne parlons que de physique d'effets. Il se pose une question brûlante : comment fait-on pour le reste ?

AMD vaincra (Intel aussi)

Si Half-Life 2 a lancé la mode de la physique, le fait est que de nombreux jeux en mettaient en œuvre auparavant. Dans des modèles simplifiés, un « rocket jump » à la Quake 3 où l'on tire une roquette sur le sol pour sauter plus haut relève de cette science. Il en va de même pour les systèmes de particules qui servent un peu à tout (fumée, explosions, plasma). Le titre de Valve était différent puisqu'il était l'un des premiers à utiliser une bibliothèque dédiée aux calculs physiques (dans ce cas précis, Havok). On parle de middleware, des logiciels intermédiaires mis en œuvre par les développeurs de jeux pour faciliter leur travail. Les programmeurs n'ont ainsi plus besoin de réinventer la roue et peuvent se concentrer sur autre chose. Il existe à ce jour deux middlewares dévolus à la physique : Havok et PhysX (anciennement Novodex). Ils utilisent tous les deux le CPU pour

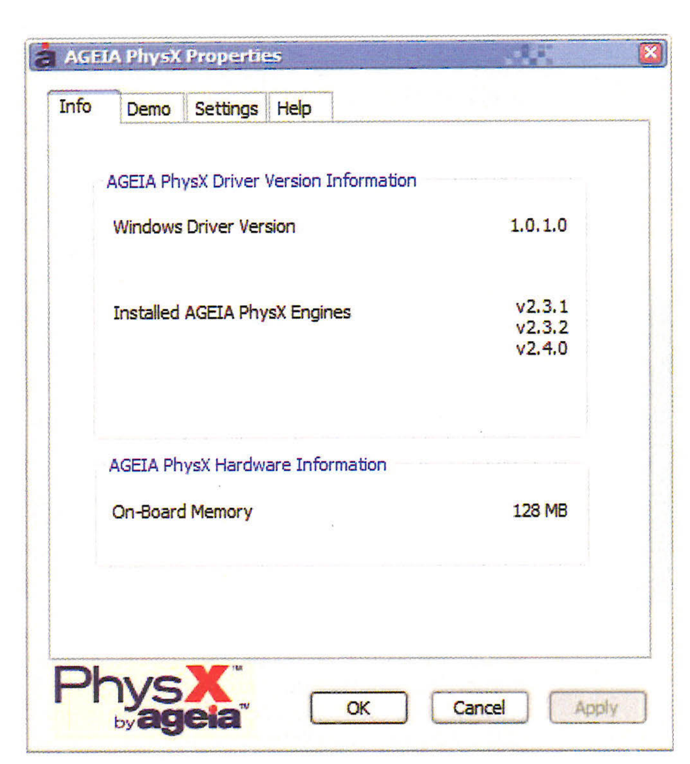


Au milieu du « runtime » PhysX, une (toute) petite démonstration avec des cubes... on est loin des 533 000 collisions par seconde annoncées.

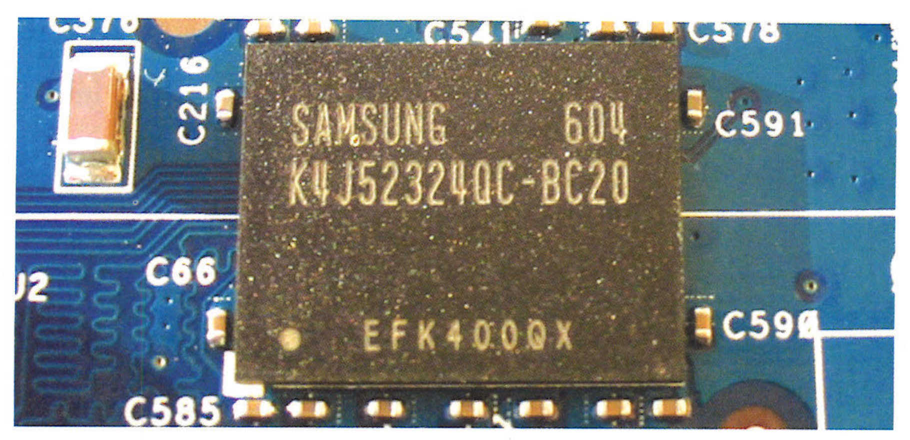
réaliser leurs calculs. Simple et efficace, après tout il faut bien qu'il serve à quelque chose. Alors, quel est donc l'intérêt d'un processeur de plus ? Jouer sur PC, c'est souvent se lancer dans une course effrénée à la puissance. Des jeux qui repoussent à chaque fois les ressources matérielles et en demandent toujours plus. L'accent est cependant systématiquement placé sur la carte graphique : ATI et nVidia nous proposent en moyenne un nouveau haut de gamme tous les 6 mois, poussant en avant les mises à jour. Et l'on oublie un peu trop souvent le processeur. Si l'on met de côté les dual core, ces chères petites bêtes n'ont pas trop bougé ces trois dernières années. Une stagnation des performances qui fait que l'on pense rarement qu'ils sont les maillons faibles de nos configurations. Cependant, si vous suivez avec attention la rubrique matos, vous aurez pu voir que les cartes graphiques haut de gamme sont de plus en plus difficiles à mettre en défaut. Il faut monter en résolution et activer tous les effets pour espérer les voir plier un genou dans beaucoup de jeux. Car il arrive assez souvent qu'elles se tournent les pouces, la faute, vous l'avez deviné, en revient au processeur.

Surmenage

L'équation processeur - carte graphique est assez difficile à expliquer. Certains tenteront de vous convaincre qu'il faut trouver un équilibre entre les deux et qu'il ne sert à rien d'avoir un CPU dernier cri quand on a un GPU qui couine. Tout ceci repose sur un fond de vérité, mais la pratique est plus complexe.



Les jeux qui seront compatibles avec le matériel PhysX nécessiteront l'installation d'un fichier spécifique, que vous disposiez ou non de ladite carte.



Vous ne rêvez pas, c'est bel et bien de la GDDR3 cadencée à 500 MHz.

Avant de faire calculer une scène à son GPU, on doit tout d'abord la mettre en place. Cette tâche est dévolue, bien entendu, au processeur central qui, pour chaque image affichée, devra réaliser des calculs. Pire, à chaque fois que l'on pousse des données vers la carte graphique, le pilote 3D (nv4_disp.dll et compagnie) rentre dans la danse et mange à lui tout seul une part de lion des mégahertz. Cela est dû, entre autres, à certaines limitations de DirectX, dans la manière dont il gère les appels (OpenGL est moins touché) et surtout à l'implémentation des drivers. Microsoft est conscient de ce souci et Vista proposera deux remèdes: un nouveau type de pilote et un DirectX réformé (la version 10). Notez que cela profitera à toutes les cartes, et pas uniquement aux GPU DX10. Mais revenons à notre processeur, il est déjà amplement surchargé par l'affichage graphique et nous n'avons toujours pas de gestion des entrées (clavier/souris), des scripts ou de l'intelligence artificielle (ce que l'on appelle parfois la logique). Pas non plus de gestion du son. Vous l'aurez compris, au milieu de tout cela, il ne reste pas beaucoup de place à la physique qu'on nous décrit comme toujours plus gourmande. C'est de ce constat quasi idyllique que part Ageia pour proposer le PhysX. Vous aurez noté que son accélérateur 3D porte désormais le même nom que son « middleware ». Ce n'est pas une coïncidence, son logiciel intermédiaire est très populaire chez les développeurs et cela sert à créer une ambiguïté. Tous les jeux qui utilisent le logiciel PhysX sont-ils accélérés par le PPU ? Non, en tout cas pas pour l'instant. De nombreux jeux et benchmarks l'exploitent déjà et aucun n'est capable de tirer parti de cette aspect matériel. Le premier titre annoncé avec un support natif du PPU d'Ageia est Ghost Recon : Advanced Warfighter qui dispose de trois modes de physique distincts. D'autres devraient suivre avec, en point d'orgue, les dérivés de l'Unreal Engine 3 (UT 2007, etc.). 125 millions de transistors gravés en 0.13 micron, le tout accompagné par 256 Mo de mémoire pour les calculs, le PPU est une puce difficile à comparer à ce que l'on connaît tant elle est spécialisée. On parle de 20 milliards d'instructions par seconde et de quoi calculer 533 000 collisions complexes entre objets par seconde. Ça, c'est pour la théorie. En fouillant un peu dans le kit de développement, on s'aperçoit qu'un certain nombre de fonctionnalités proposées dans le middleware ne sont pas (encore ?) accélérées par le PPU. Et, étant donné le cruel manque de logiciels qui nous permettraient de vérifier leurs dires, nous nous abstiendrons de donner un avis définitif sur les performances.

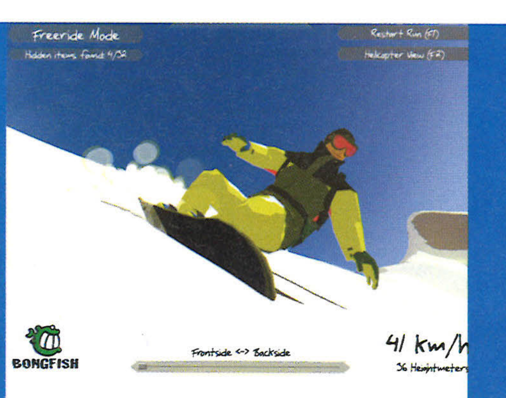


Un poil trop tard?

Comme beaucoup de bonnes idées sur le papier, on peut se demander si ce PPU n'arrive pas après la bataille. Qu'on le veuille ou non, le développement de jeu est en majorité multi-plates-formes : il faut aussi considérer nos amies les consoles. Sur ce point, pas de souci puisque les fameux middlewares dont je vous parlais sont capables de fonctionner sur toutes les architectures, y compris la dantesque Playstation 3. C'est d'ailleurs peut-être sur celle-ci qu'un PPU aurait pu prendre sa place. Annoncé en 2002 à une époque où le temps processeur était coûteux et les middlewares rares, les PPU d'Ageia entrent aujourd'hui en concurrence avec des bibliothèques très bien ficelées, fortement optimisées et fatalement rapides. Qui plus est, la généralisation des dual core dans les mois à venir offre un surcroît de puissance que l'on peut utiliser pour la physique. C'est d'ailleurs l'argument mis en avant par AMD et Intel pour nous pousser à passer au dual core. Le PPU permet-il de faire mieux ? Probablement, mais cette différence sera-t-elle suffisante pour vendre (300 euros) un nouveau type de carte aux joueurs déjà lassés de devoir changer de GPU tous les ans ? Ageia dispose d'un grand nombre de partenariats avec des développeurs qui s'intéressent surtout à leur middleware. Combien d'entre eux proposeront des modes de physique suffisamment convaincants pour rendre la chose indispensable à toute personne saine d'esprit ? Seul l'avenir le dira, les chances que cela se produise nous semblent, pour l'instant, infimes.



Une des démonstrations technologiques d'ATI, le R2VB sert à rendre les vagues plus réelles.



Certaines démonstrations du PhysX sont moins vendeuses que d'autres, même si c'est plus joli.



top HARD

Traîtrise ! Un terroriste intellectuel du Mouvement Contre les Éditos qui Parlent de Mouettes et de Météo s'est vilement approprié cet espace le mois dernier. La CIA et le DST enquêtent, soyez rassuré. Mais en attendant, nous ne céderons pas sous les menaces ! Pas une seule protestation reçue à la rédaction, ce pseudo révolté d' « Eniefac » n'aura pas su ameuter les troupes ! Dans une révolution, on doit triompher ou mourir !

C_WIZ

Le processeur

Après le paquet de vannes que l'on a faites sur les Pentium 4, je me dois aujourd'hui de vous mettre en garde ! N'achetez pas ce mois-ci. Rien. Nada. Et surtout pas un processeur. Le Pentium 4 est en train de compter ses points de retraite, il a enfin accumulé ses annuités et va pouvoir prendre un congé bien mérité. Les « Conroe » devraient apparaître dans le courant du mois prochain alors soyons fair play et laissons leur une chance de redorer le blason d'Intel auprès des joueurs. D'autant que mon petit doigt me dit que nous pourrions être surpris...

Config 1 : AMD Athlon 64 3200+ (2,2 GHz/Socket 939), 160 euros TTC environ.
Config 2 : AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz/Socket 939) 200 euros TTC environ, ou Intel P4 630 (3,0 GHz/Socket 775), 200 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon 64 3800+ (2,4 GHz/Socket 939), 290 euros TTC environ, ou Intel P4 641 GHz (3,2 GHz/Socket 775), 260 euros TTC environ.

Le moniteur

Toujours aucune nouvelle des moniteurs 16/10e, les quatre-tiers trônent fièrement dans les étals avec des résolutions chimériques comme le 1280 par 1024 (indice, faites une règle de trois, vous verrez que ce n'est pas du 4/3 !). Exigez des ratios corrects, demandez aussi des écrans qui proposent des résolutions en 1280 par 960 ! Il est tout de même dommage de voir ses fenêtres ainsi écrasées...

Config 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 260 euros TTC.
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou 17 pouces LCD Viewsonic VP171b (version 8 ms), environ 330 euros TTC.
Config 3 : 19 pouces LCD Viewsonic VP930b (version 4 ms/3 ms), environ 480 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 600 euros TTC.

La carte mère

La relation entre un processeur et une carte mère est une union sacrée. Largement au-delà d'un mariage, ces symbioses sont réellement faites pour durer toutes la vie. Oubliez les promesses de mises à jour et autre compatibilité ascendante : même si les brochages sont identiques, les voltages et autres joyeusetés changent. Du coup c'est la tristesse, les promesses déçues, le tout suivi par une grande colère. Préservez donc votre cœur et attendez le mois prochain. Les « Conroe » arrivent !

Config 1 : ASrock 939Dual-SATA2 (ULi M1695/Socket 939), environ 70 euros TTC.
Config 2 : ASUS A8R-MVP (RS482, M1575/Socket 939), environ 120 euros TTC ou Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 110 euros TTC.
Config 3 : Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 110 euros TTC, ou ASUS A8N-SLI Premium (nForce 4 SLI/Socket 939), environ 180 euros TTC.

La carte son

Toujours pas de trace de l'X-Plosion, cette carte magique capable d'encoder le son de vos jeux en DTS et en temps réel. Il faudra s'exiler en Angleterre ou dans les terres teutonnes pour pouvoir en trouver. Vous pouvez aussi les importer, ça vous coûtera moins cher qu'un déménagement. Pour les autres, le marché de la carte son est relativement morose, l'arrivée de l'HD Audio sur les cartes mère AMD devrait finir d'achever ces choses qui coûtaient plus cher qu'une carte graphique il n'y a pas si longtemps que cela...

Config 1 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/SoundBlaster X-Fi XtremeMusic, environ 140 euros TTC.

Le mini-PC

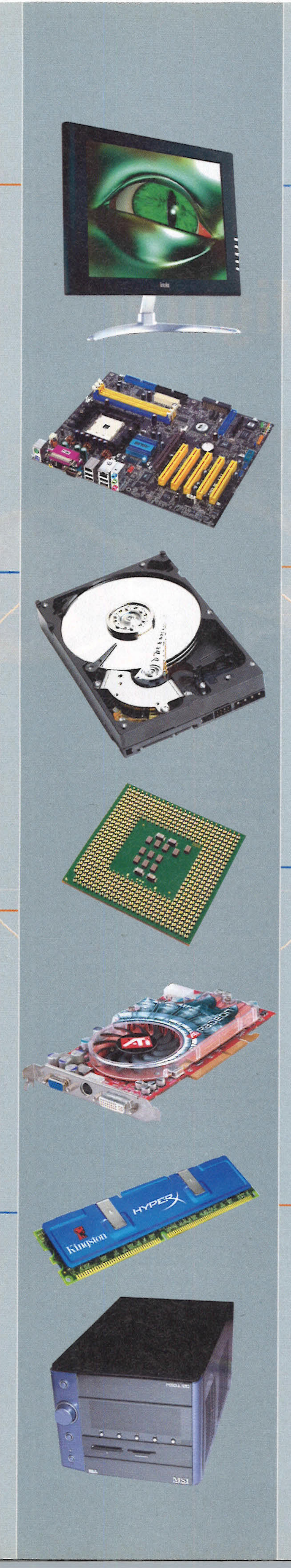
C'est officiel, Vista demandera un processeur moderne ! On ne sait pas trop ce qu'entend par là Microsoft, et en fait je crois que l'on ne préfère pas savoir. Car si les dernières versions en date de l'OS sont représentatives de la version finale disponible (peut-être) en 2007, même les plus gros Conroe auront du mal à faire tourner ce nouvel explorateur, un brin gourmand.

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 310 euros TTC.
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 220 euros TTC.
- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250/Socket 939) : environ 320 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Je ne vois même pas comment vous pourriez vous passer d'un lecteur de DVD. Des titres énormes comme l'add-on d'Act of War (mon jeu du moment) ne sont disponibles que sous ce saint format. Alors laissez tomber vos revendications et autres slogans et laissez vous assimiler. Et surtout ne jetez pas vos arguments, vous pourrez toujours les recycler le moment venu contre les HD-DVD et autres Blu-Ray. Il faut bien choisir ses combats.

Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 25 euros TTC.
Configs 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X double couche Nec ND-3550, environ 40 euros TTC.



Le disque dur

Petites mises à jour dans le monde des disques durs. Rien de révolutionnaire, juste une remise à niveau. Le Serial ATA II est désormais la norme. Cela ne changera rien en pratique mais l'autocollant est joli. Ce qui est beaucoup plus intéressant, par contre, c'est la généralisation des disques avec 16 Mo de cache. Malgré une taille qui semble dater d'un autre âge, cette mémoire rapide permet d'accélérer de manière significative les temps d'accès. On est loin des promesses des disques durs hybrides avec de la mémoire flash, mais on prend ce que l'on nous donne...

Config 1 : 160 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 2 : 200 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.



La RAM

Pas de changement pour la DDR. Attendez, il faut plutôt s'inquiéter de la mémoire requise par le prochain bébé d'Intel. Il s'agira, selon mes sources occultes, de DDR2 à 800 MHz. Ça ne vous parle pas trop ? Normal, c'est assez nouveau. Donc assez rare et très cher. Pour de la marque, genre Corsair ou Kingston, le Giga se négocie dans les 180 euros, le double de la DDR que l'on aime tant. Espérons que les choses bougent sacrément, aussi bien au niveau du prix que de la disponibilité.

Configs 1, 2 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 90 euros TTC.
Config 3 : 2 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 1 Go), environ 180 euros TTC.



La carte vidéo

O.K., vous avez le droit d'acheter une carte vidéo si vous en avez envie. Enfin, si vous en trouvez : les nouvelles 7900 sont victimes de leur succès selon les syndicats et juste disponibles au compte-gouttes selon les autorités. Difficile de savoir qui a raison, le résultat est de toute façon le même. Espérons que cela ne présage pas de difficultés de production avec le procédé de gravure en 0.09 micron, comme ATI avait pu en connaître l'année dernière.

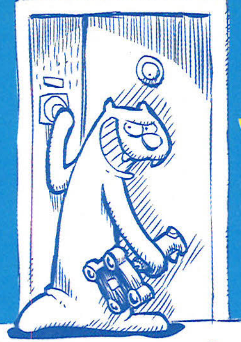


Config 1 : GeForce 6600 128 Mo (PCI Express), environ 120 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X800 GT 256 Mo (PCI Express), environ 160 euros TTC, nVidia GeForce 6600 GT (PCI Express) 128 Mo, environ 140 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon X1800 XL 256 Mo (PCI Express), environ 350 euros, nVidia GeForce 7900 GT 256 Mo (PCI Express), environ 350 euros TTC.

Le routeur WiFi

Ne vous laissez pas flouer par leur air de jolies boîtes colorées, nos routeurs sont avant tout des mini-PC. Ils tournent pour la plupart sur des systèmes d'exploitation ouverts comme Linux afin de vous protéger de votre propre PC. Reste que Linksys a récemment changé ses trop populaires WRT54G en en simplifiant les entrailles pour la version 5. Vérifiez donc avant l'achat que c'est une V4, ou, dans le doute, procurez-vous le modèle GS qui utilise la même base que les modèles plus anciens.

- Linksys WRT54GS (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.



JOYSTICK TESTE SES LECTEURS

Ça faisait longtemps que je n'étais pas allé saccager l'appart d'un lecteur. Je ne pouvais pas décemment me pointer chez quelqu'un avec les jeux que les éditeurs nous proposaient jusqu'ici. Heureusement, c'est reparti !

Ghost Recon Advanced Warfighter



Fabrice en pleine action de trouver des bugs dans GRAW, genre la lunette de l'arme qui marche plus.

Ghost Recon Advanced Warfighter, voilà un titre à la mode, surtout que tout le gameplay « spécial PC » reste à découvrir ! Et comme c'est Atomic qui doit faire la preview, on décide de débarquer à deux chez le pauvre David, le sélectionné du mois. Deux pour le prix d'un, quelle chance ! Le bougre avait d'ailleurs prévu un ami à lui à la même date, pour une soirée « jeux vidéo ». Je n'ai pas bien compris de quoi il s'agissait. Je crois que c'est leur équivalent d'une « soirée pas jeux vidéo » pour nous. Un truc assez exceptionnel, quoi. Pourtant, David est un vrai gamer, en plus d'être batteur, comme l'atteste son armoire de jeux (achetés) qui n'affiche que quelques daubes et beaucoup d'excellents titres. Et puis il a même programmé (et vendu) un jeu sur ZX Spectrum tout de même. Enfin, entre le poster de l'expo Myazaki/Moebius et un bouquin de Tim Burton à son chevet, les impressions se confirment : on est chez quelqu'un de bon goût.

Et GRAW alors ?

Nous sommes donc quatre à nous relayer devant le PC de David. Lui teste le moteur physique sur une pauvre voiture qui ne lui avait rien fait. Ça l'amuse suffisamment longtemps pour laisser s'évaporer l'eau des pâtes sur le feu. Fabrice, son pote, tente le tutorial et crève plusieurs fois. Atomic laisse partir ses coéquipiers devant pour vérifier l'I.A. et les observe se faire descendre en buvant une bière. Et moi je pars seul en avant sur des chemins improbables où je finis par me faire buter… Sans déconner, ce n'est pas un gameplay PC qu'il faut mettre au point, c'est un gameplay pour chaque joueur PC ! Et d'ailleurs, on peut tout à fait jouer avec un Pad, sur PC. Pourquoi on n'aurait pas droit aux deux versions différentes dans le même titre. Il y a peut-être des joueurs qui aimeraient se taper GRAW comme sur console ! Ahah, je connais des gens chez Ubi qui vont grincer des dents en lisant ça. Je plaisanteuhhh.

Panne de bière

Petite faute : on se trouve à court de carburant assez rapidement. On ne peut pas lui en vouloir, le pauvre n'était pas au courant de notre débit, et encore moins qu'il serait doublé. Heureusement, il a le rhum facile (avec du sucre de canne roux très épais qui doit aussi servir à construire des maisons). On finit la soirée devant un bon plat de nouilles un peu trop salées (bah oui, il a salé deux fois), tout en tombant d'accord sur à peu près n'importe quel titre : Tomb Raider Legend, WoW, Oblivion… Voilà, reste plus qu'à convaincre les autres que s'incruster chez les lecteurs, c'est fun, et je finirai par faire débarquer toute la rédac chez vous.

Fumble

VERDICT

Nos lecteurs sont quand même des gens super bien. Moi ça m'épate à chaque fois. Je ne sais pas quand je vais finalement tomber sur un gros lourd, mais pour l'instant tout va bien.



David veut nous prouver que Trackmania Nations c'est bien, parce qu'il croit qu'on déteste.

- **PRÉNOM :** David
- **ACOLYTE :** Fabrice
- **JEUX PRÉFÉRÉS :** touche-à-tout (de bon goût), Max Payne.
- **CONSOMMATION :** pâtes carbonara, bière et rhum.
- **EQUIPEMENT :** batterie, ensemble 5.1 qui enterre le mien tout pourri, je suis deg.
- **FAIBLESSE :** ne sait pas que l'eau s'évapore, mais pas le sel. Pas besoin de resaler.

Ça vous tente ?

On continue de façon discontinue ! Je ne sais pas quand le prochain tirage aura lieu, tout dépend de l'actualité ! Lisez le règlement, envoyez vos participations par mail : courrier-joystick@future-net.fr, et ne soyez pas surpris si je frappe à votre porte un an plus tard.

ET POKE ET PEEK

Merci, Moulinex, grâce au numéro 71 de Joy, je tiens mon édito du mois. Et ça, c'est une sacrée bonne nouvelle, un dimanche soir de bouclage, à 1h20 du mat'. J'avoue, je n'oserais peut-être pas le reprendre complètement, mais 10 ans après, moi ça me fait toujours rire.




Des nouvelles du M2

Les jeux également

Acharnement thérapeutique. Quand on aime, on veut croire à la survie d'une machine. J'ai fait pareil avec l'Amiga…


Chaos Overlords

Après le Magic, le Chaos

Chaos Overlords, je me suis levé un dimanche matin pour y jouer. Ça marque.

Bon, alors voyons ce numéro… Ne perdons pas de temps, j'ai un élevage complet de personnages de RPG qui m'attend. Pfff, on n'a pas idée de sortir des produits pareils sans vendre, avec la journée de 72 h… Bref. Tiens, ça commence bien : dans les news, une petite brève qui annonce que Bill Gates pense que dans 10 ans (on va dire aujourd'hui, donc), 95 % de l'accès au web se fera grâce à la reconnaissance vocale. Raté, Bill. La reconnaissance vocale, elle sert juste avec Teamspeak ou Ventrilo : on hurle dans le micro et on espère que ses coéquipiers humains vont réagir. Et ça marche moyennement. Le patron de Microsoft serait-il surtout un mec qui a eu du bol ? Loin de moi l'idée de médire…

EXCLUSIF : LES GROS PLANTAGES

Le monde des jeux vidéo n'est pas avare de faillites, ni d'autres fausses bonnes idées en tout genre. La preuve, le gros reportage sur DreamWorks Interactive. Cinq pages pour parler d'un futur gouffre à brouzoufs qui ne sortira rien de bien marquant. Mais à l'époque, tout le monde y croyait ou faisait semblant. Parce que, franchement, même en 1996, The Neverhood Chronicles sentait le vieux jeu moisi. Oublions ce fiasco et allons prendre des baffes pages 38 avec le reportage ECTS, Salon très décédé de nos jours. En vrac, des annonces et previews qui feront baver les fans : LBA 2 chez Adeline Software, Dungeon Keeper et Syndicate Wars chez Bullfrog, sans oublier un petit produit nommé Diablo chez les gars de Blizzard. En 1996, il se passait des choses sur les Salons européens… Enfin presque : tout le reste tient sur 2 pages. Les suivantes nous entraînent dans la découverte de MDK. Certainement un des meilleurs titres de Shiny. Pour une fois David Perry et son équipe ne fumèrent pas tout le budget. Enfin si, mais dans le bon sens du terme. Malheureusement, la drogue c'est mal, on a bien vu les séquelles dramatiques avec leurs adaptations de Matrix en « truc vidéo ».

PRÉVISIONS MÉTÉO

Je passe pudiquement sur le dossier « La fin du PC ». Bill Gates a déjà largement prouvé que tenter de deviner le futur mène souvent au ridicule. Allez, juste un exemple d'intertitre pouvant servir d'usine à vannes envers l'auteur « La Pippin pourrait faire partie des prétendants ». L'auteur (dont je garde l'anonymat, le pauvre) parle des produits pouvant remplacer le PC. Je rappelle pour les jeunots que la Pippin (quel nom ridicule) était une console de Bandai sur technologie Apple. Même le CDI de Philips a eu du succès à côté. Ouch. Plus concrets, les tests ! Conquest of the New World décroche un Megastar et 90 % en ouverture. Les autres stars du mois : Ripper (95 %) qui prouve qu'un jeu avec acteurs digitalisés peut être bon, Chaos Overlords (85 %) qui me fera passer des nuits blanches malgré sa laideur, Big Red Racing (84 %) dans le genre course arcade vraiment fun. Là, je fais une pause et je vérifie un truc. Ha ! ouais, j'ai bien tous les CD de ces titres rangés par ordre alphabétique. Et les autres perles aussi : Civilization 2 (90 %) et Abuse (87 %) qui fut un des rares shoot them up 2D réussi sur PC. Finalement, mes persos de RPG vont attendre, j'ai une envie soudaine de dépoussiérer quelques galettes.

CAFÉINE

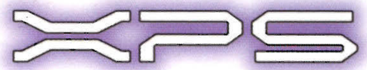


Faut savoir ruser pour boucher les trous en bouclage !



Dell™ recommande Windows® XP Professionnel.

Dell™ Dimension™ XPS 600



- Processeur Intel® Pentium® 4 650 avec technologie HT (3.40GHz, 1Mo L2 Cache, 800MHz FSB)
- Windows® XP Édition Familiale authentique
- 1024Mo de mémoire PC-4200 Bicanal DDR2 533MHz
- Disque dur 160Go SATA
- Moniteur non inclus
- nVidia® GeForce™ 7900 GS PCI-E 256Mo
- Graveur de DVD+/-RW 16x
- Garantie 1 an sur site J+1[a]
- Microsoft® Works 7.0

1299€TTC

Réf. PPFR5-d05xp5

Extensions conseillées

Garantie 3 ans sur site J+1[a]	191€TTC
Microsoft® Office Édition PME 2003	323€TTC
Ecran plat 17" UltraSharp™	332€TTC

D'une puissance incroyable, le Dell™ XPS, doté d'un Processeur Intel® Pentium® 4 avec technologie HT, offre à vos jeux une performance hors norme.

Il existe de nouveaux territoires magiques à conquérir. Avec le sensationnel Dell™ XPS, donnez-vous les pouvoirs nécessaires pour faire face à des ennemis rusés et des défis menaçants. Construisez vos stratégies et frappez avec une vitesse impitoyable, en sachant avec certitude que le XPS vous donnera les moyens nécessaires pour survivre dans un univers imaginaire, complexe et intense. Doté du dernier Processeur Intel® Pentium® 4 avec la technologie HT, ce système est optimisé pour la performance. Ainsi, si vous voulez à tout prix sortir vainqueur, en dépit des puissances occultes qui s'opposent à vous, n'acceptez aucun compromis.

Une assistance permanente

Vous avez besoin des conseils d'un expert? L'équipe d'assistance technique XPS est à votre service pour répondre à vos questions 24h/24. Mais rappelez-vous que les produits Dell™ ne sont pas vendus en magasin, alors appelez-nous directement ou consultez notre site dès maintenant.

Pour des offres envoûtantes cliquez sur **www.dell.fr**

Particuliers **0 825 387 113** Entreprises **0 825 387 115**

Du lundi au vendredi de 8h30 à 19h. Le samedi de 10h à 17h (0,15 €/mn)

Plus de puissance pour vos jeux. Simple comme





ABONNEZ-VOUS À JOYSTICK

EB81

À retourner accompagné de votre règlement à : Joystick - Service Abonnements - 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

❑ OUI, Je m'abonne à Joystick pour 1 an / 11 numéros.

JE CHOISIS LA VERSION ❑ CD OU ❑ DVD

au prix de 38,50 € au lieu de 71,50 €*

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr

Nom*: ....

Prénom*: ....

Société : ....

Adresse* : ....

Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : ....

Adresse email : ....

Tél : ....

Date de Naissance : |_|_| |_|_| |_|_|

(*) Champs obligatoires

ABONNEMENT 1 AN

JE CHOISIS MON MODE DE PAIEMENT

❑ **Je règle par chèque postal ou bancaire ci-joint à l'ordre de Future**

❑ **Je préfère régler par carte bancaire : N° CB** |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le |_|_| |_|_| **(Validité minimale : 2 mois)** **Cryptogramme** |_|_|_|

Date et signature obligatoires :

Future
MEDIA WITH PASSION

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions : De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac
Quelle console utilisez-vous : ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo

Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 31/05/2006. Par défaut vous serez abonné à la version CD. Pour l'étranger, nous consulter : 01 44 84 05 50 ou par e-mail: abofuture@dipinfo.fr. Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux 6,50 € (01/01/05). En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informpatique, aux fichiers etr aux libertés,(Article 27), les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement. Les informations nominatives que vous serez amené à fournir ne sont transmises qu'auprès des personnes physiques ou morales habilitées à les connaître. Ces informations nominatives peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future, éditeur du dit magazine, ou directement en adressant un courrier à l'adresse suivante : Future France Service abonnements - 101-109 rue Jean-Jaurès - 92300 LEVALLOIS PERRET. Par notre inermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante : ❑

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

Future

#179 MARS 2006

SUPREME COMMANDER

EN 2007, L'ANNIHILATION SERA TOTALE

NEWS ET PREVIEWS

Quake Wars, Flatout 2, Prey, SpellForce 2, Rise of Legends, Oblivion, Condemned

TESTS

SDA : Bataille pour les Terres du Milieu 2

Star Wars Empire at War

REZO

RisingForce Online, Seed, The Chronicle of Spellborn, Auto Assault, EQ2 II Kingdom of Sky

PROFITEZ DE NOTRE OFFRE D'ABONNEMENT

1 an / 11 numéros



soit 46%* de réduction